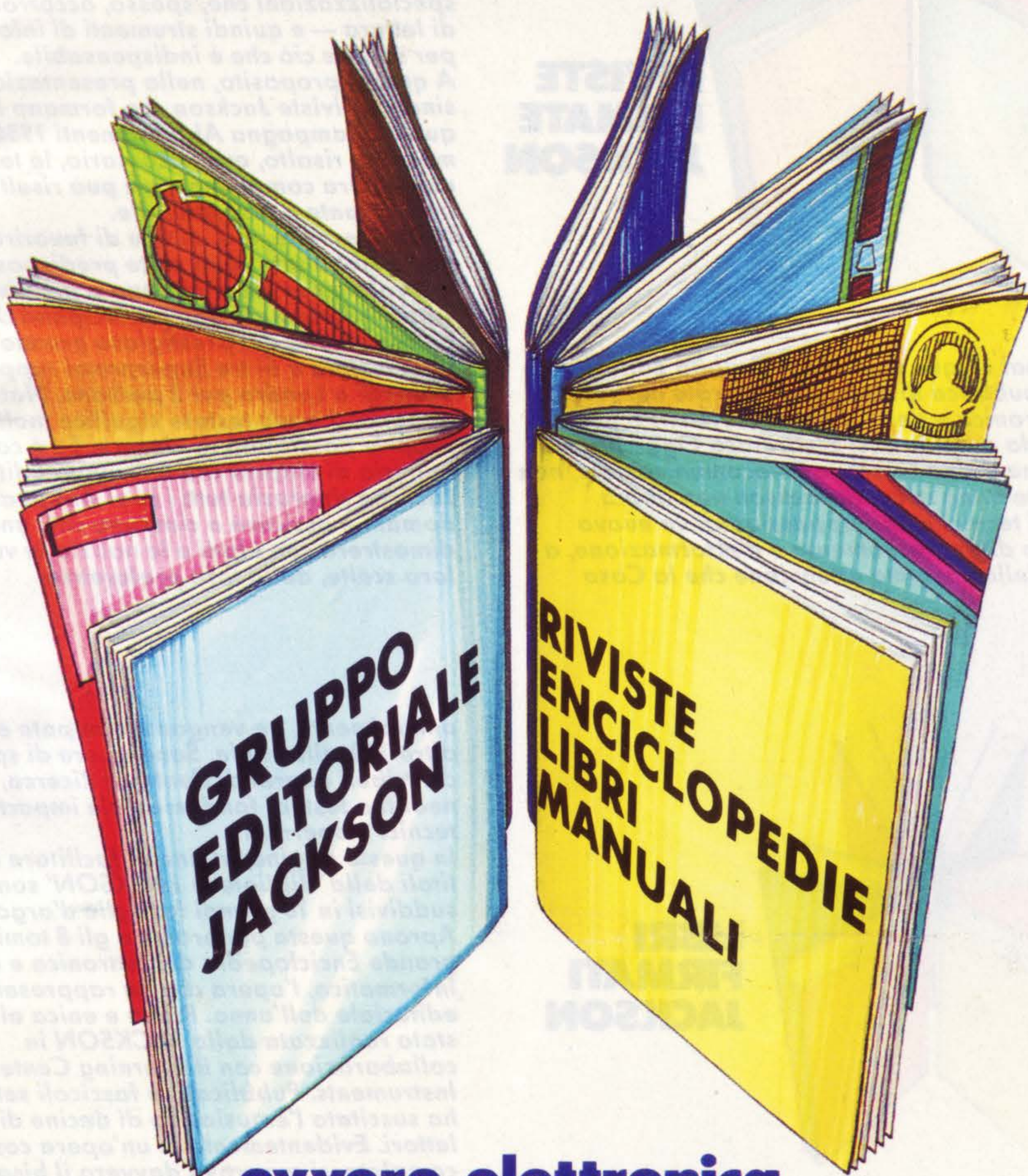
RIVISTE E LIBRI FIRMATI JACKSON...

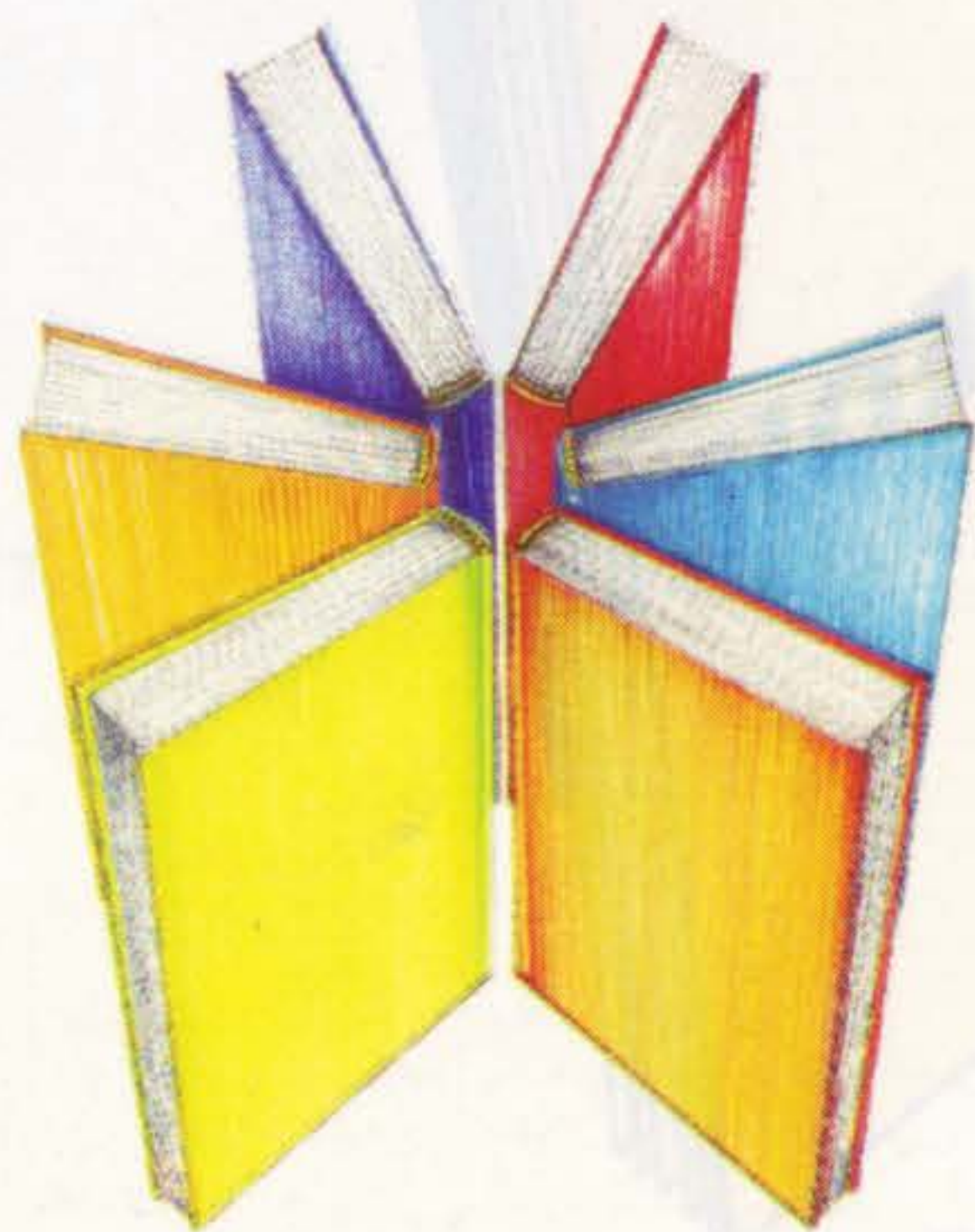
GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

RIVISTE
ENCICLOPEDIE
LIBRI
MANUALI

...ovvero elettronica, informatica e nuovi hobby per chi sa scegliere

**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

Campagna abb 1984 Sped abb post Gr III/70

RIVISTE FIRMATE JACKSON

Sono ormai cinque anni che il Gruppo Editoriale Jackson pubblica Riviste specializzate nel settore dell'elettronica e dell'informatica. Anzi, si può dire che da quando uscí Elettronica Oggi, fino alle nuovissime Video Giochi e Telecomunicazioni, non ci sia stato anno in cui la Jackson non abbia fornito ai tecnici e agli appassionati un nuovo strumento di aggiornamento e d'informazione, a riprova della costante attenzione che la Casa Editrice presta a tutte le innovazioni del settore. Attualmente i lettori delle 10 Riviste Jackson sono circa 300 mila, di cui molte decine di migliaia abbonati a una o più testate. Questo perché anche se ogni Rivista Jackson copre ed esaurisce nel suo ambito tutte le notizie possibili, è pur vero che tanto l'elettronica, quanto l'informatica presentano tali e tante diversificazioni e specializzazioni che, spesso, occorrono più chiavi di lettura — e quindi strumenti di informazione — per sapere ciò che è indispensabile.
A questo proposito, nella presentazione delle singole Riviste Jackson che formano l'oggetto di questa Campagna Abbonamenti 1984, sono state messe in risalto, ove necessario, le testate per cui una lettura complementare può risultare interessante o insostituibile.
Nello stesso tempo, al fine di favorire i vecchi e i nuovi Abbonati, sono state predisposte tariffe agevolate per chi si abbona a più Riviste.
Tutti gli Abbonati, poi, partecipano di diritto all'estrazione del prestigioso premio abbinato a ogni testata e ai tre Superpremi rappresentati da 3 viaggi a Londra per 2 persone. Naturalmente, abbonarsi a più testate significa moltiplicare le proprie possibilità di vincere. Ed è con questo augurio di vittoria che il Gruppo Editoriale Jackson ringrazia tutti i suoi Abbonati di ieri e... di domani e assicura a ciascuno che, una volta di più, dimostrerà con i fatti e le notizie la validità delle loro scelte, della loro preferenza.

LIBRI FIRMATI JACKSON

Un settore diversificato e in continua evoluzione come quello dell'elettronica e dell'informatica non può prescindere dal libro specializzato. Il Gruppo Editoriale JACKSON, anche in questo campo, rappresenta il punto di riferimento più qualificato per quanti non si accontentino di un'informazione effimera e desiderino approfondire i mille argomenti legati al mondo del computer e della microelettronica.
Oltre 140 sono i volumi che costituiscono attualmente la 'Biblioteca JACKSON' e, annualmente, ne vengono stampate e vendute oltre 150 mila copie. Sono opere di specialisti, contributi di grandi Centri di Ricerca, manuali per neofiti o testi di fondamentale importanza per tecnici e operatori.
In queste pagine, al fine di facilitare la ricerca, i titoli della 'Biblioteca JACKSON' sono stati suddivisi in 10 grandi famiglie d'argomenti. Aprono questa panoramica gli 8 tomi di E.I. la grande Enciclopedia di Elettronica e di Informatica, l'opera che ha rappresentato il 'caso' editoriale dell'anno. Prima e unica al mondo, E.I. è stata realizzata dalla JACKSON in collaborazione con il Learning Center Texas Instruments. Pubblicata a fascicoli settimanali, E.I. ha suscitato l'entusiasmo di decine di migliaia di lettori. Evidentemente di un'opera così, seria e completa, si avvertiva davvero il bisogno e è merito della JACKSON l'aver saputo interpretare e dar corpo ai desideri di un vastissimo pubblico. Oggi tutti i volumi della 'Biblioteca' vengono proposti ai lettori con una formula d'acquisto che prevede consistenti agevolazioni per gli abbonati delle Riviste JACKSON. Ma, al di là dell'occasione contingente, resta il fatto che la 'Biblioteca JACKSON', nelle sue molteplici sfumature e specializzazioni, rappresenta un momento fondamentale di aggiornamento e approfondimento per quanti vivono nel mondo dell'elettronica e dell'informatica.
Un mondo di cui la JACKSON conosce tutti i segreti.

leggi Jackson e Vinci

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1984

Anche quest'anno la Campagna Abbonamenti JACKSON riserva a tutti i lettori abbonati — oltre a tariffe preferenziali — anche un grande CONCORSO con moltissimi premi.
Ad ogni Rivista JACKSON, ad esempio, sono abbinate una o più apparecchiature di elettronica o di informatica da estrarsi a sorte tra tutti gli Abbonati di quella testata.
Abbonarsi a più Riviste significa, quindi, partecipare di diritto a più estrazioni e perciò aumentare le proprie possibilità di vittoria.
Condizione essenziale per partecipare alle estrazioni in programma è inviare il proprio abbonamento entro il 28-2-1984.
Tutti gli Abbonati alle Riviste JACKSON, infine, parteciperanno all'estrazione generale che vedrà in palio il Superpremio JACKSON, consistente in 3 viaggi a Londra, per 2 persone, della durata di 5 giorni.

3 Viaggi a LONDRA (5 GIORNI) per 2 persone e tanti altri stupendi premi.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1) Il Gruppo Editoriale JACKSON S.r.l. in occasione della Campagna Abbonamenti 1984, promuove un grande Concorso a premi.
2) Per partecipare è sufficiente sottoscrivere un abbonamento a una qualsiasi delle 10 Riviste JACKSON entro il 28-2-'84.
3) Fra gli Abbonati di ogni Rivista saranno sorteggiati uno o più premi specifici, come indicato nelle singole condizioni di abbonamento. Tra tutti gli Abbonati del Gruppo JACKSON, infine, saranno sorteggiati 3 viaggi a Londra per 2 persone, con soggiorno di 5 giorni.
4) Gli Abbonati a più di una Rivista JACKSON, oltre a partecipare alle estrazioni dei premi abbinati alle testate, avranno diritto all'inserimento del proprio nominativo, per l'estrazione relativa al viaggio-soggiorno, tante volte quante sono le Riviste a cui sono abbonati.
5) L'estrazione dei premi indicati avverrà presso la Sede JACKSON entro il 30-6-'84.
6) L'elenco dei vincitori e dei relativi premi sarà pubblicato su almeno 6 Riviste JACKSON. Il Gruppo Editoriale JACKSON, inoltre, ne darà comunicazione scritta ai singoli vincitori.
7) I premi verranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 60 giorni dalla data dell'estrazione.
8) I dipendenti, i familiari, i collaboratori del Gruppo Editoriale JACKSON sono esclusi dal presente Concorso.

Aut. Min. D.M. N° 4/247403 del 27-10-83

Abbonamento a 4 riviste: L. 7.000 ***in meno*** sulla somma dei 4 prezzi d'abbonamento

Abbonamento a 5 riviste: L. 10.000 ***in meno*** sulla somma dei 5 prezzi d'abbonamento

Abbonamento a 6 riviste: L. 13.000 ***in meno*** sulla somma dei 6 prezzi d'abbonamento

Abbonamento a 7 riviste: L. 16.000 ***in meno*** sulla somma dei 7 prezzi d'abbonamento

Abbonamento a 8 riviste: L. 20.000 ***in meno*** sulla somma degli 8 prezzi d'abbonamento

Abbonamento a 9 riviste: L. 25.000 ***in meno*** sulla somma dei 9 prezzi d'abbonamento

Abbonamento a 10 riviste: L. 30.000 ***in meno*** sulla somma dei 10 prezzi d'abbonamento

Un premio a sorte per ogni rivista

Ad ogni Rivista JACKSON sono abbinati uno o più premi prestigiosi e di grande valore, da estrarre a sorte tra gli abbonati della relativa testata. Eccone l'elenco:

Personal Software	**3 Personal Computer Sinclair Spectrum distribuiti da G.B.C.-Rebit**
Bit	**1 Personal Computer IBM**
Informatica Oggi	**1 Personal Computer IBM**
Elektor	**1 oscilloscopio UNAOHM doppia traccia, mod. 4001 B DT**
Automazione Oggi	**1 Personal Plotter M 84 della Calcomp**
Elettronica Oggi	**1 Oscilloscopio PM3215 Philips**
L'Elettronica	**2 Personal Computer portatili Epson HX-20, distribuiti da SEGI**
Telecomunicazioni	**3 Telefoni Margherita e 3 segreterie telefoniche della ITALTEL**
Video Giochi	**5 basi ATARI**
Strumenti Musicali	**1 Chitarra elettr. B.C. Rich mod. New Jersey Ser. Eagle, distr. da Meazzi (MI)**

Abbonandosi a più Riviste, inoltre, si ha diritto a partecipare a più estrazioni e a far inserire il proprio nominativo un equivalente numero di volte tra i partecipanti all'estrazione del **Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"**

Per abbonarsi
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzate il modulo di c.c.p. n. 11666203 intestato a Jackson - Milano inserito in questo fascicolo, oppure inviate un assegno o un vaglia postale al nostro ufficio abbonamenti.

PERSONAL SOFTWARE

1000 dischetti per 1000 Abbonati

Mini Flexible Disc 5 1/4'' certificato Error Free per impiego su drive a due testine, a doppia densità (2D), 40 tracce, con anello di rinforzo.

I primi 1000 Abbonati di Personal Software riceveranno, insieme al primo numero della Rivista, un Mini Flexible Disc della Memorex. Abbonarsi conviene. Subito è meglio!

Personal Software

La Rivista che ha inaugurato un capitolo nuovo nell'editoria europea dedicata al software per personal computer. Attualissima, interattiva col lettore (sia quello che già possiede un personal, sia quello che intende acquistarlo) Personal Software deve la sua fortuna a una formula espositiva del tutto originale, che fornisce agli 'amatori' — accanto ad articoli generali e di approfondimento teorico — anche tutta una serie di programmi già predisposti e testati

In ogni numero

Aspetti e problemi del software
Programmi e sistemi operativi
Speciale

Riviste complementari

Bit

Abbonarsi conviene

10 numeri all'anno
***solo* L. 28.000**
invece di L. 35.000

In più, gli abbonati di Personal Software partecipano all'estrazione di 3 Personal Computer Sinclair Spectrum distribuiti da G.B.C. - Rebit

... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"

BIT

La più letta delle Riviste Jackson, la prima Rivista europea di personal computer, software e accessori. Ogni numero rappresenta un'affascinante avventura nel mondo dei piccoli sistemi, un universo in cui si muove e opera un numero sempre crescente di hobbisti, tecnici, professionisti, appassionati, ai quali BIT dedica idee e soluzioni pratiche per imparare a programmare, per 'giocare' con il computer, per lavorarci

In ogni numero

Bitest
Novità del mercato
Software
Articoli tecnici
Analisi e raffronti
64 pagine di programmi

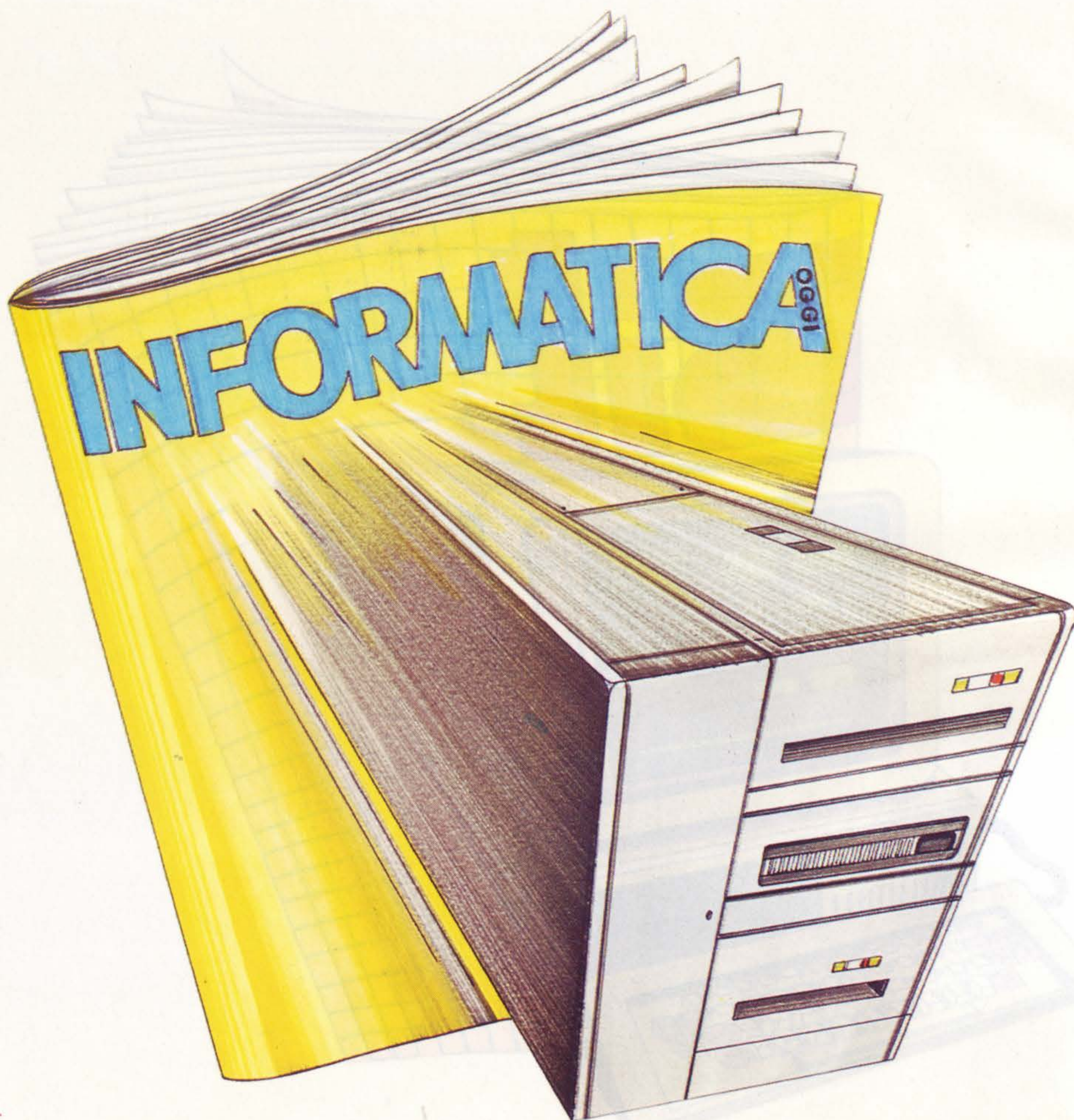
Riviste complementari

Personal Software
Informatica Oggi

Abbonarsi conviene

11 numeri all'anno di cui 4 monografici
***solo* L. 35.000**
invece di L. 44.000

In più, gli abbonati di BIT partecipano all'estrazione di un favoloso Personal Computer della IBM

... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"

Informatica Oggi

Il punto di riferimento obbligato per chi, in Italia, si occupa di sistemi: dai microcomputer della fascia alta ai mini, ai supermini, ai mainframe. Grazie a inviati fissi nella Silicon Valley, Informatica Oggi trasmette ai lettori notizie di prima mano su nuove tendenze e nuovi prodotti nel campo dei sistemi, terminali, periferiche, software e telematica... tanto da essere riconosciuta come la Rivista professionale più seria e completa in Italia e in Europa

In ogni numero
Il meglio del mercato informatico
Informazioni economiche
Notizie flash
Nuovi prodotti, Fiere, Congressi
"Speciale" dagli USA

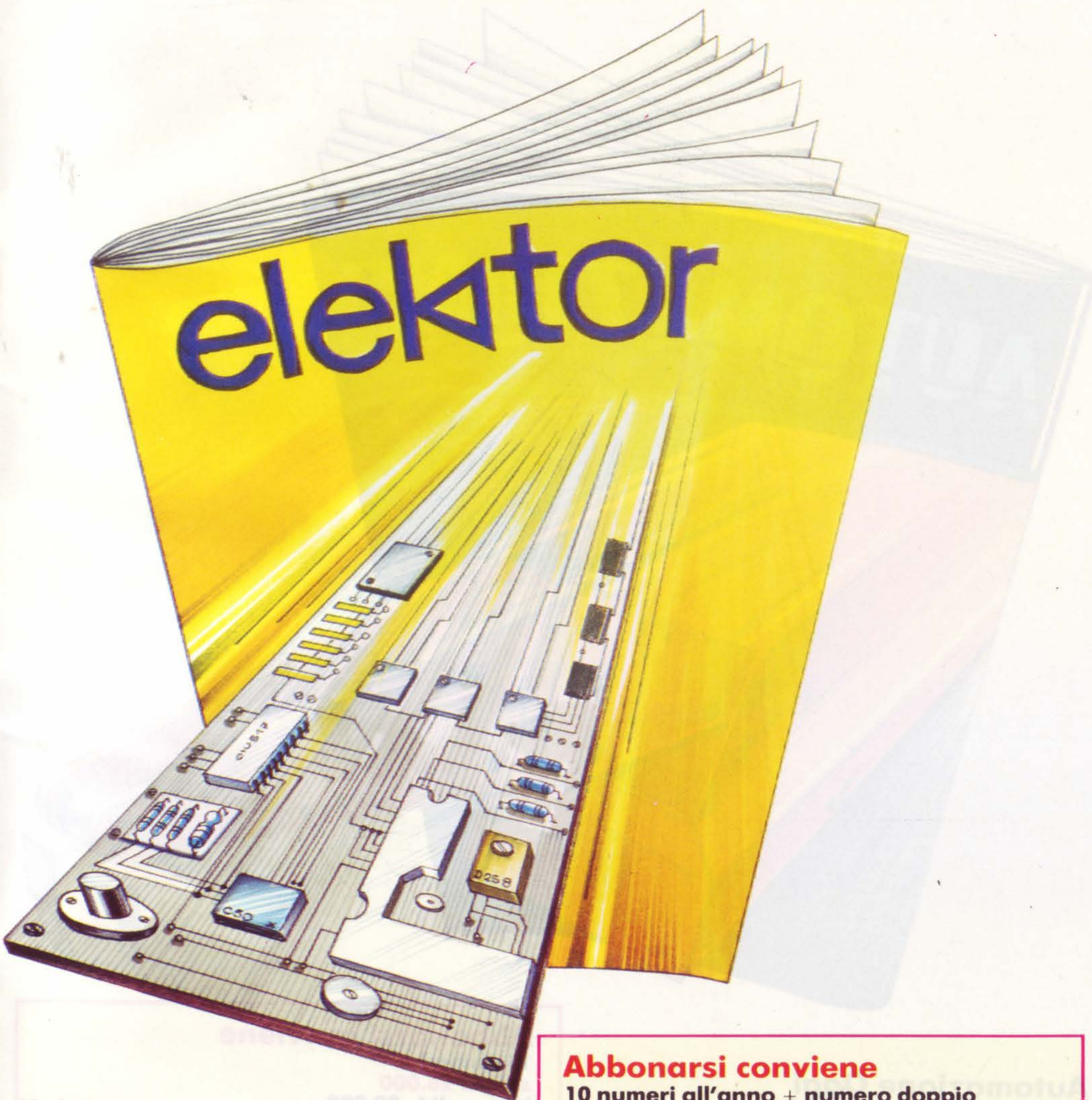
Riviste complementari

Bit — Telecomunicazioni Oggi
Automazione Oggi

Abbonarsi conviene

11 numeri all'anno
***solo* L. 27.000**
invece di L. 33.000

In più, gli abbonati di Informatica Oggi partecipano all'estrazione di un favoloso Personal Computer della IBM

... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"

Elektor

500.000 copie vendute ne fanno il più prestigioso mensile europeo di divulgazione elettronica. Giunto al suo ventiquattresimo anno di vita, redatto in 7 lingue, Elektor è pubblicato in Italia dalla Jackson e trova il suo pubblico di fans tra appassionati, tecnici, hobbisti. Tra le altre Riviste specializzate Elektor si distingue per un approccio semplice, ma approfondito agli argomenti e per le sperimentazioni pratiche che propone costantemente ai suoi lettori

In ogni numero
Applicazioni
Progettazione
Sperimentazione
Invenzione

Riviste complementari
Elettronica Oggi

Abbonarsi conviene

10 numeri all'anno + numero doppio "Speciale 100 circuiti"
***solo* L. 29.000**
invece di L. 36.000

In più, gli abbonati di Elektor partecipano all'estrazione di un Oscilloscopio UNAOHM doppia traccia, mod. G 4001 B DT

... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"

Automazione Oggi

Le nuove frontiere dell'automazione industriale in una Rivista che affronta l'argomento soprattutto nell'ottica delle nuove tecnologie microelettroniche e informatiche. Sintesi delle più autorevoli voci italiane e internazionali del settore, Automazione Oggi è una fonte d'informazioni essenziale e indispensabile a tecnici e manager.

In ogni numero
Robotica
Controllo di processo
Controllo numerico e CAD/CAM
Servizio speciale

Riviste complementari

Elettronica Oggi
L'Elettronica
Informatica Oggi

Abbonarsi conviene

11 numeri
***solo* L. 26.000**
invece di L. 33.000

In più, gli abbonati a Automazione Oggi partecipano all'estrazione di un Personal Plotter M84 della Calcomp

... e a quella del Superpremio Jackson "3 viaggi a Londra"

Elettronica Oggi

La prima delle Riviste professionali Jackson e, da sedici anni, la testata più letta in Italia. Un'esauriente, vivacissima panoramica nazionale e internazionale su prodotti, applicazioni, nuove tecnologie, mercati. Un indispensabile strumento d'aggiornamento riservato a tutti i tecnici e i professionisti del settore. Da gennaio '84 completamente rinnovata.

In ogni numero

Componentistica
Strumentazione
Elettronica professionale
Speciale

Riviste complementari

L'Elettronica
Automazione Oggi
Telecomunicazioni Oggi

Abbonarsi conviene

11 numeri all'anno
***solo* L. 31.000**
invece di L. 38.500

In più, gli abbonati di Elettronica Oggi partecipano all'estrazione di un Oscilloscopio PM 3215 Philips

... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"

Telecomunicazioni Oggi

Con la nascita della telematica, le telecomunicazioni hanno assunto un ruolo di primissimo ordine, nella sviluppo della società di oggi e di domani. Per gli esploratori di questa nuova frontiera tecnologica la JACKSON ha creato una nuova Rivista specializzata, incentrata in primo luogo sulle telecomunicazioni professionali e su tutti i sottosettori che interessano la materia. 'Telecomunicazioni' rappresenta la novità '84 del Gruppo Editoriale JACKSON. In edicola dal prossimo gennaio, la Rivista si presenterà in anteprima con un eccezionale 'numero zero' a tutti gli operatori e a quanti ne sottoscriveranno fin d'ora, a condizioni particolari, l'abbonamento.

In ogni numero

Ricetrasmettitori
Satelliti
Telegrafia e telefonia
Antenne e radar
Comunicazioni a fibra ottica
Protocolli di comunicazione
Modem, multiplexer e contatori
Reti dati

Riviste complementari

Informatica Oggi - L'Elettronica
Elettronica Oggi

Abbonarsi conviene

8 numeri all'anno
***solo* L. 22.000**
invece di L. 28.000

In più gli abbonati di Telecomunicazioni Oggi partecipano all'estrazione di 3 telefoni "Margherita" + 3 segreterie telefoniche della Italtel

... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"

Video Giochi

Nata nel gennaio 1983, questa Rivista è subito diventata, per migliaia di appassionati, la guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames. Ricchissima di notizie, indicazioni, spiegazioni, suggerimenti... aperta al dialogo e alle 'provocazioni' di lettori giovanissimi e non, Video Giochi rappresenta una vera sfida alla fantasia, alla capacità di cimentarsi in entusiasmanti duelli élettronici, in una gara ideale con avversari di tutto il mondo. Video Giochi, infatti, dal punto di vista delle anticipazioni di mercato è una Rivista veramente internazionale, il 'pulpito' da cui tutte le più grandi Industrie mondiali di videogames parlano a milioni di fans. Purtuttavia, Video Giochi non è solo svago fine a se stesso, ma anche la dimostrazione di come, attraverso il divertimento, si possa arrivare ad essere 'esperti programmatori'. Perché il mondo dei computer ha tante facce e quella di Video Giochi, pur essendo la più eccitante, non è per questo la meno istruttiva.

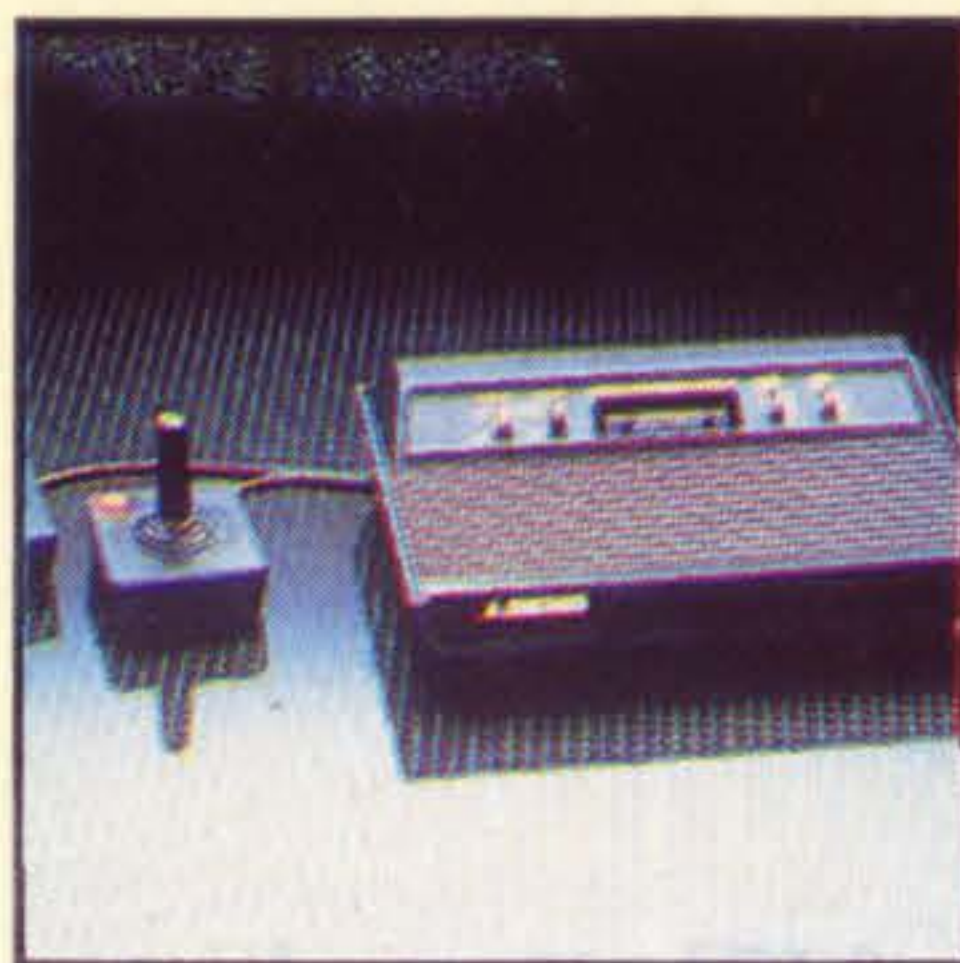
In ogni numero

Prezzi e novità
Schemi di programmazione
Il mercato
Video-Gare

Riviste complementari

Personal Software-Bit

Abbonarsi conviene

11 numeri all'anno
***solo* L. 25.000**
invece di L. 33.000

In più, gli abbonati di Video Giochi partecipano all'estrazione di 5 Basi ATARI

... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"

Strumenti Musicali

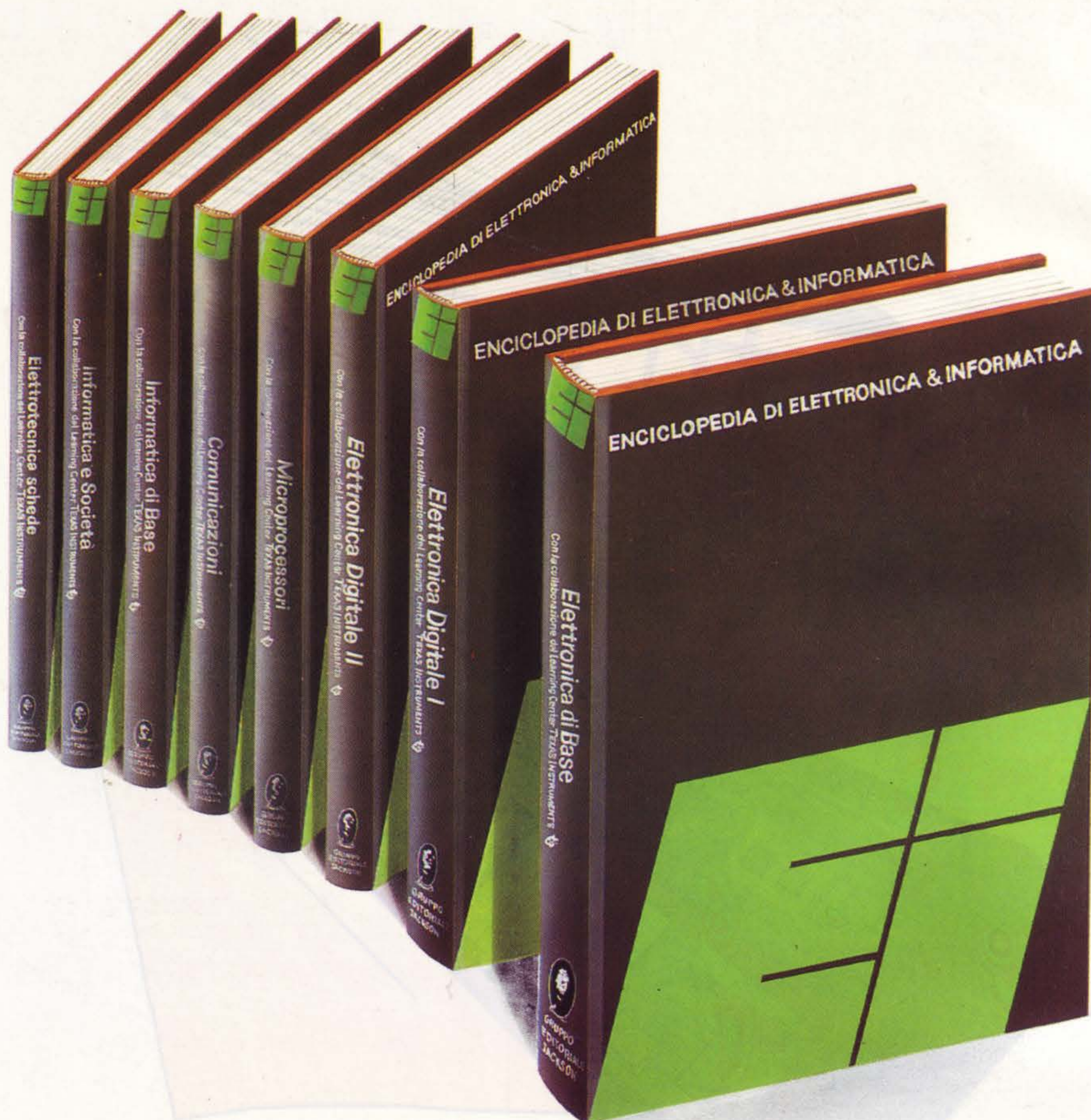
Cosa ci fa una Rivista così in un contesto editoriale dedicato esclusivamente all'elettronica e all'informatica? Giusta la domanda, pronta la risposta. Anche la musica, oggi, è elettronica e i microprocessori, pur non essendo ancora riusciti a riprodurre il suono di uno Stradivari, di certo hanno fatto fare un grosso passo avanti alla strumentistica professionale e no. Tant'è vero che Strumenti Musicali è diventato in questi cinque anni il mensile più letto da musicisti e appassionati, che trovano in queste pagine articoli didattici, servizi speciali, novità, analisi, interviste e tante preziose rubriche. Niente di stonato, quindi, rispetto al resto della produzione JACKSON. Semmai la riprova che anche qui sono la qualità e la professionalità gli ingredienti del successo.

In ogni numero
Test strumentali
Analisi di mercato
Novità e anticipazioni
Speciali

Abbonarsi conviene

10 numeri all'anno
***solo* L. 24.000**
invece di L. 30.000

In più, gli abbonati di Strumenti Musicali partecipano all'estrazione di una Chitarra elettrica B.C. Rich mod. New Jersey, serie Eagle, distribuita da Meazzi - Milano

... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"

E.I. Enciclopedia di Elettronica e di Informatica

Elettronica di base, Elettronica digitale (I e II), Microprocessori, Comunicazioni, Informatica di base, Informatica e società, Elettrotecnica: 8 grandi volumi lussuosamente rilegati, 1500 pagine complessive, 700 fotografie a colori, 2200 illustrazioni, schemi, tabelle a colori.

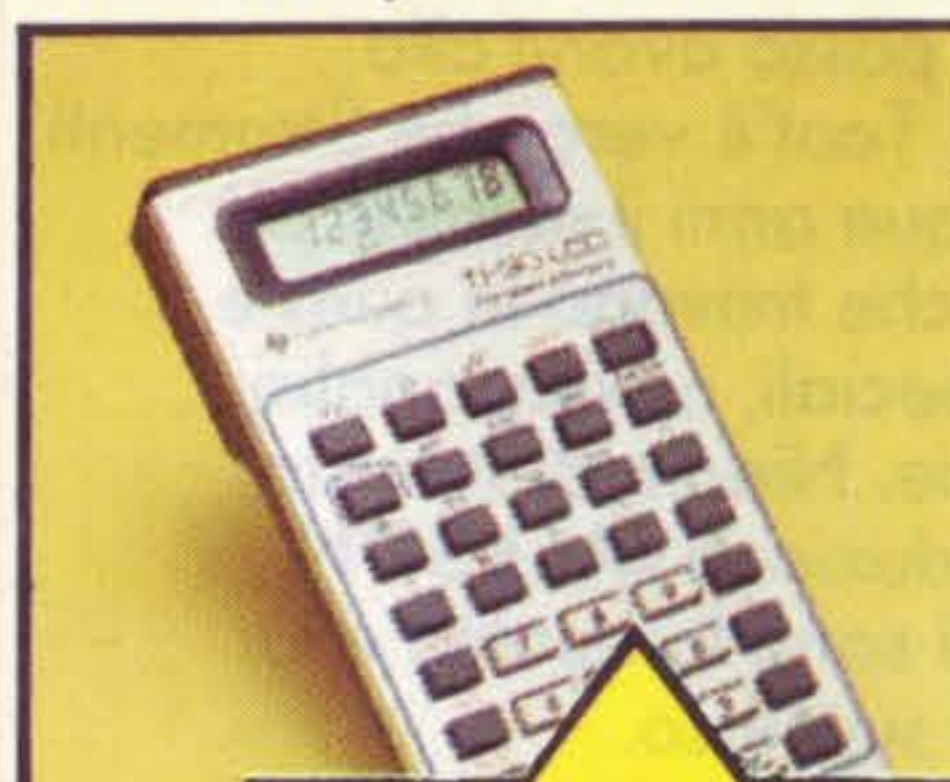
Un'opera prestigiosa e unica, realizzata in collaborazione con il Learning Center Texas Instruments

Sono già disponibili i seguenti volumi:

— Elettronica di Base
— Elettronica Digitale I
— Informatica di Base

L'opera sarà completata entro il 15.4.1984

Eccezionale offerta d'acquisto riservata agli Abbonati e ai Lettori delle riviste del Gruppo Editoriale Jackson

E.I. Enciclopedia di Elettronica e di Informatica solo

L. 200.000 invece di L. 265.000. Prenotate fin d'ora l'opera completa effettuando il pagamento anticipato. Riceverete subito i primi 3 volumi e via via tutti gli altri sino a completare l'opera entro la primavera '84.

In più a tutti i sottoscrittori verrà inviata una Calcolatrice TEXAS INSTRUMENTS mod. TI-30LCD compresa nel prezzo

LEGGERE JACKSON

sempre necessario, oggi ancora più conveniente
Sconto 20% sui prezzi di copertina
a tutti gli Abbonati delle Riviste JACKSON

Informatica

TELEMATICA
Dal viewdata all'office automation, un panorama dei problemi teorico-pratici di questa nuovissima disciplina
286 pag. **L. 19.000**
Cod. 518D

MICROELETTRONICA
I come e i perché della nuova Rivoluzione industriale e lo scenario tecnico-economico-sociale del prossimo ventennio
180 pag. **L. 11.500**
Cod. 315P

COMPUTER GRAFICA
L'immagine come informazione e il calcolatore come produttore d'immagine
174 pag. **L. 29.000**
Cod. 519P

DIZIONARIO DI INFORMATICA
15000 termini inglese-italiano-tedesco;italiano-inglese; tedesco-inglese
920 pag. **L. 55.000**
Cod. 100H

VOI E L'INFORMATICA
In 100 tavole: gli strumenti dell'informatica,l'Informatica e l'Azienda; realtà e prospettive tecnologiche in modo sintetico, rigoroso ma completo
116 pag. **L. 15.000**
Cod. 526A

PRINCIPI E TECNICHE DI ELABORAZIONE DATI
Per l'autoapprendimento dei basilari principi di flusso e di gestione nei sistemi di elaborazione elettronica
254 pag. **L. 17.000**
Cod. 309A

ELEMENTI DI TRASMISSIONE DATI
Un valido ausilio per tecnici e studenti che vogliono approfondire le tecniche di comunicazione
178 pag. **L. 10.500**
Cod. 316D

MICROPROCESSORI AL SERVIZIO DEL MANAGEMENT
CAD/CAM e robotica la loro applicazione in Azienda, l'impatto su qualità e produttività,le prospettive
292 pag. **L. 20.000**
Cod. 335H

Personal e home computer

INTRODUZIONE AL PERSONAL E BUSINESS COMPUTING
Un approccio semplice ed esauriente al mondo del microcomputer: funzionamento, programmazione, scelta dei sistemi
224 pag. **L. 14.000**
Cod. 303D

GUIDA AL SINCLAIR ZX81-ZX80 E NUOVA ROM
Per avvicinarsi all'informatica e apprendere i segreti della programmazione in BASIC
262 pag. **L. 16.500**
Cod. 318B

APPLE II GUIDA ALL'USO
Per imparare a conoscere e usare uno dei sistemi più diffusi al mondo
400 pag. **L. 26.000**
Cod. 331P

INTRODUZIONE AI MICROCOMPUTER
Vol. 0: Il libro del principiante
240 pag. **L. 16.000**
Cod. 304A

Vol. I: Il libro dei concetti fondamentali
320 pag. **L. 18.000**
Cod. 305A

IL BASIC DEL PET E DELL'M20
Un validissimo supporto e strumento di lavoro per chiunque voglia o debba imparare a programmare in BASIC con un Commodore o un Olivetti M20
232 pag. **L. 16.000**
Cod. 336D

IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL VIC/CBM
176 pag. **L. 12.500**
Cod. 507A

IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL PET/CBM
L'informatica a disposizione di tutti, senza inutili teorizzazioni e tanta pratica
180 pag. **L. 11.500**
Cod. 506A

INTERFACCIAMENTO DELL'APPLE
Il libro indispensabile a un uso 'estremo' dell'APPLE: controllo di dispositivi, temperature, soglie luminose, liquidi...
208 pag. **L. 14.000**
Cod. 334B

ALLA SCOPERTA DELLO ZX SPECTRUM
Le grandi possibilità del più piccolo dei microcomputer Sinclair
320 pag. **L. 22.000**
Cod. 337B

PROIBITO! COME AVER CURA DI UN COMPUTER
Tutto quello che bisogna sapere per non mandare in tilt un calcolatore
208 pag. **L. 14.000**
Cod. 333D

APPLE - MEMO
Sintassi dei comandi, codici caratteri, messaggi di errore, linguaggio macchina e tante altre utili informazioni
150 pag. **L. 15.000**
Cod. 340H

Linguaggi di programmazione

PROGRAMMARE IN BASIC
Caratteristiche e peculiarità del BASIC applicato a: Apple, PET, TRS 80
94 pag. **L. 8.000**
Cod. 513A

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE Vol. I: Metodi pratici
Dal BASIC microsoft, ai metodi pratici, ai messaggi d'errore
164 pag. **L. 11.000**
Cod. 515H

COME PROGRAMMARE
Tutte le fasi di una corretta programmazione in BASIC o in qualsiasi altro linguaggio
192 pag. **L. 12.000**
Cod. 511A

INTRODUZIONE AL BASIC
Tecnica e pratica in un libro che costituisce un vero e completo corso di BASIC
314 pag. **L. 21.000**
Cod. 502A

IL BASIC PER TUTTI
Per i neofiti una facile e immediata introduzione al linguaggio BASIC e al mondo dei calcolatori
264 pag. **L. 17.500**
Cod. 525A

PROGRAMMARE IN PASCAL
Tutti i vantaggi di un linguaggio sempre più importante e diffuso
208 pag. **L. 14.000**
Cod. 514A

INTRODUZIONE AL PASCAL
Per conoscere, capire, usare il linguaggio destinato a spodestare il FORTRAN, l'ALGOL, il PL/I ecc.
484 pag. **L. 30.000**
Cod. 516A

IMPARIAMO IL PASCAL
Consigli, problemi, esercizi per l'autoapprendimento del PASCAL. Divulgazione senza pedanterie
162 pag. **L. 11.500**
Cod. 501A

PASCAL MANUALE E STANDARD DEL LINGUAGGIO
Dagli Autori del Pascal, il "libro" sul Pascal
186 pag. **L. 11.500**
Cod. 500P

DAL FORTRAN IV AL FORTRAN 77
Per chi deve programmare a livello tecnico scientifico e per chi vuole approfondire le conoscenze del linguaggio
266 pag. **L. 18.000**
Cod. 517P

CP/M con MP/M
Un libro destinato a rendere semplice l'uso del CP/M e, automaticamente, quello dei microcomputer
320 pag. **L. 22.000**
Cod. 510P

IL FORTH PER VIC 20 E CBM 64
La programmazione in FORTH e la sua implementazione sui Commodore VIC 20 e CBM 64
150 pag. **L. 11.000**
Cod. 527B

PROGRAMMARE IN ASSEMBLER
Il manuale pratico che aspettavano hobbisti e utenti di personal computer
160 pag. **L. 10.000**
Cod. 329A

GUIDA ALLA PROGRAMMAZIONE IN ASSEMBLER Z80 SUL PICO COMPUTER
Di esercizio in esercizio fino a diventare esperti programmatori
138 pag. **L. 9.000**
Cod. 330D

Programmi

66 PROGRAMMI PER ZX81 E ZX80 CON NUOVA ROM + HARDWARE
Come sfruttare tutte le capacità degli ZX e, addirittura, moltiplicarle
144 pag. **L. 12.000**
Cod. 520D

50 ESERCIZI IN BASIC
Una raccolta completa e progressiva di esercizi matematici, gestionali, operativi, statistici, di svago
208 pag. **L. 13.000**
Cod. 521A

GIOCARE IN BASIC
Il gioco come metodo d'apprendimento del BASIC e dei microcomputer
324 pag. **L. 20.000**
Cod. 522A

PROGRAMMI DI MATEMATICA E STATISTICA
Come acquistare la logica necessaria a risolvere con metodo, senza perdite di tempo, i problemi con il calcolatore
228 pag. **L. 16.000**
Cod. 552D

PROGRAMMI PRATICI IN BASIC
Programmi di tipo finanziario, matematico, scientifico, manageriale... già pronti e sperimentati
200 pag. **L. 12.500**
Cod. 550D

77 PROGRAMMI PER SPECTRUM
Dalla Grafica alla Business Grafica, dalla musica alle animazioni, dai giochi all'Elettronica...tutte le possibilità offerte dallo Spectrum
150 pag. **L. 16.000**
Cod. 555A

75 PROGRAMMI IN BASIC PER IL VOSTRO COMPUTER
Programmi sperimentati e pronti da usare, oppure da rielaborare, ampliare, modificare, assemblare
196 pag. **L. 12.000**
Cod. 551D

SOLUZIONI DI PROBLEMI IN PASCAL
Un approccio disciplinato alla soluzione di problemi col calcolatore e un modo garantito di imparare a programmare
450 pag. **L. 28.000**
Cod. 512P

PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL
Per costruirsi una 'libreria' di programmi in grado di risolvere i più frequenti problemi scientifici e ingegneristici
384 pag. **L. 25.000**
Cod. 554P

Microprocessori e interfacciamento

USARE IL MICROPROCESSORE
L'utilizzo più razionale del microprocessore nel controllo di impianti e processi
296 pag. **L. 17.000**
Cod. 327A

MICROPROCESSORI
Dai Chip ai Sistemi.
I concetti, le tecniche e i componenti riguardanti il mondo dei microprocessori
384 pag. **L. 25.000**
Cod. 320P

I MICROPROCESSORI E LE LORO APPLICAZIONI: SC/MP
La soluzione dei classici problemi che si presentano nella progettazione con sistemi a microprocessore
158 pag. **L. 11.000**
Cod. 301D

Z80 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY
Le funzioni assembler, le istruzioni assembly, i concetti di sviluppo del software
640 pag. **L. 34.000**
Cod. 326P

PROGRAMMAZIONE DELLO Z 80
Un corso sistematico per imparare la programmazione in linguaggio Assembler usando lo Z-80
530 pag. **L. 26.000**
Cod. 328D

NANOBOOK Z80
I nanocomputer NBZ80 e NBZ80S usati come strumenti didattici, per imparare il software, per affrontare i problemi e le tecniche di interfacciamento con CPU, PIO, CTC
Vol. I: Tecniche di Programmazione
256 pag. **L. 17.000**
Cod. 310P
Vol. III. Tecniche di interfacciamento
464 pag. **L. 20.000**
Cod. 312P

IL BUGBOOK VII
L'interfacciamento fra microcomputer e convertitori analogici. Esperimenti per sistemi 8080/A - Z80 - 8085
272 pag. **L. 17.000**
Cod. 007A

TECNICHE D'INTERFACCIAMENTO DEI MICROPROCESSORI
I concetti, le tecniche di base, i componenti per assemblare un sistema
400 pag. **L. 25.000**
Cod. 314P

LA PROGRAMMAZIONE DELLO Z 8000
L'architettura e il funzionamento, nonché molti esempi di programmi dello Z8000
302 pag. **L. 25.000**
Cod. 321D

PROGRAMMAZIONE DELLO Z80 E PROGETTAZIONE LOGICA
Linguaggio assembly e logica digitale, più alcune efficienti soluzioni per spiegare l'uso corretto del microprocessore
400 pag. **L. 21.500**
Cod. 324P

PROGRAMMAZIONE DEL 6502
Un testo autonomo e completo per imparare la programmazione in linguaggio Assembler
390 pag. **L. 25.000**
Cod. 503B

GIOCHI CON IL 6502
Tecniche di programmazione avanzate e loro sperimentazione attraverso il modo pratico e divertente dei giochi
312 pag. **L. 19.500**
Cod. 505B

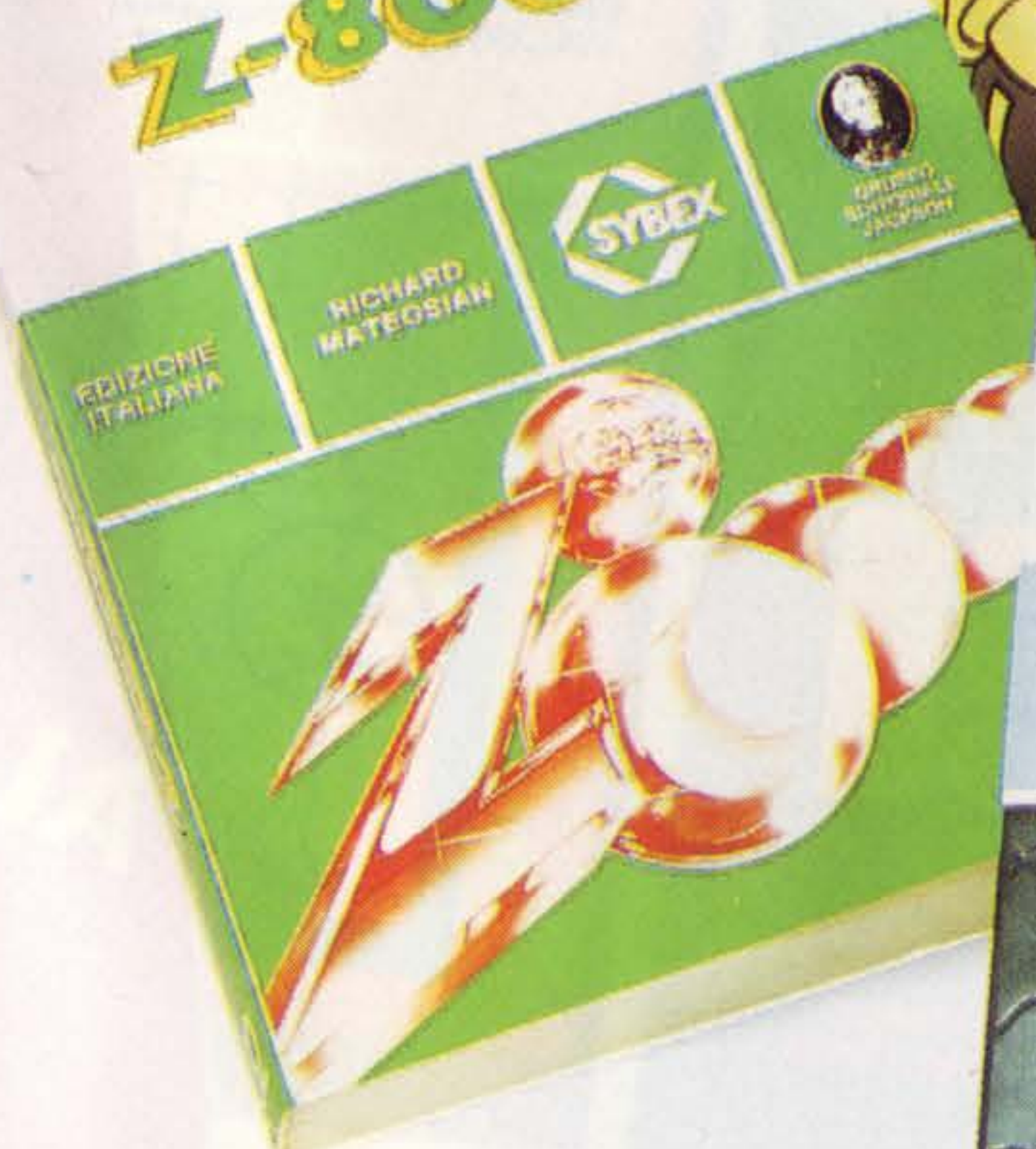
ESPERIMENTI CON TTL E 8080A
Elettronica digitale, tecniche di programmazione e interfacciamento dei microcomputer
Vol. I
496 pag. **L. 22.000**
Cod. 005A
Vol. II
490 pag. **L. 22.000**
Cod. 006A

PROGRAMMAZIONE DELL'8080 E PROGETTAZIONE LOGICA
Implementazione della logica sequenziale e combinatoria, e uso del linguaggio assembly, all'interno di un sistema basato sull'8080
296 pag. **L. 19.000**
Cod. 325P

APPLICAZIONI DEL 6502
Le tecniche e i programmi per applicazioni tipiche del 6502 e dei sistemi su di lui basati
214 pag. **L. 15.500**
Cod. 504B

TEA, UN EDITOR ASSEMBLER RESIDENTE PER L'8080/8085
Un valido contributo per scrivere e modificare programmi sorgente scritti in assembler secondo i codici mnemonici dei due microprocessori
252 pag. **L. 14.000**
Cod. 322P

DBUG
Un programma interprete per la messa a punto del software 8080
112 pag. **L. 7.000**
Cod. 313P

8080A/8085 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY
Un manuale teorico-pratico per tecnici, studenti, appassionati che vogliano approfondire le loro conoscenze nel settore dei microcomputer
512 pag. **L. 27.500**
Cod. 323P

INTERFACCIAMENTO DI MICROCOMPUTER
Esperimenti utilizzanti il CHIP 8255 PPI, interfaccia periferica programmabile della famiglia 8080
220 pag. **L. 12.000**
Cod. 004A

Elettronica

CORSO DI ELETTRONICA FONDAMENTALE
Un testo di alto valore didattico, per capire l'elettronica: dalla teoria atomica ai transistori
448 pag. **L. 17.000**
Cod. 201A

COMPRENDERE L'ELETTRONICA A STATO SOLIDO
12 lezioni complete ed esaurienti a cura del Learning Center Texas Instruments
224 pag. **L. 16.000**
Cod. 202A

CORSO PROGRAMMATO DI ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA
In 40 fascicoli monografici, di 2700 pagine complessive, i concetti fondamentali di elettrotecnica ed elettronica di base: dalla teoria atomica all'elaborazione dei segnali digitali. 1000 lezioni con domande, risposte, esercizi, test...
L. 109.000 Cod. 099A

INTRODUZIONE AI CIRCUITI INTEGRATI DIGITALI
Un'introduzione pratica che demistifica molti luoghi comuni e rende accessibile a tutti l'argomento
112 pag. **L. 8.000**
Cod. 203A

ELETTRONICA INTEGRATA DIGITALE
Un testo didattico chiaro, completo, moderno, con oltre 400 problemi, dedicato a specialisti e studenti. Fondamentale
720 pag. **L. 38.000**
Cod. 204A

Componenti e progetti

DAL TRANSISTOR AL MICROPROCESSORE
La moderna circuteria a stato solido, la sua evoluzione, le sue prospettive
80 pag. **L. 7.500**
Cod. 141A

MANUALE PRATICO DI PROGETTAZIONE ELETTRONICA
Per hobbisti, dilettanti, sperimentatori e ingegneri alle prese con la comprensione e l'uso dei circuiti elettronici
488 pag. **L. 30.000**
Cod. 205A

CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA
Un approccio diretto al mondo dell'elettronica digitale
Vol. I
384 pag. **L. 22.000**
Cod. 001A
Vol. II
352 pag. **L. 22.000**
Cod. 002A

I TIRISTORI 110 PROGETTI PRATICI
Dal controllo della luminosità delle lampade a quello (automatico) di stufe, dalla velocità dei motori elettrici ai sistemi antifurto...
144 pag. **L. 9.000**
Cod. 606D

MANUALE DEGLI SCR, TRIAC ED ALTRI TIRISTORI Vol. I
Una guida alle applicazioni di questa famiglia di dispositivi a semiconduttore
378 pag. **L. 24.000**
Cod. 612P

PROGETTAZIONE CIRCUITI PLL
L'oscillatore controllato in tensione, i sintetizzatori digitali di frequenza, i circuiti integrati monolitici...
256 pag. **L. 16.000**
Cod. 604H

LA PROGETTAZIONE DEI FILTRI ATTIVI
Attraverso una vasta gamma di tavole e grafici una pratica esemplificazione di come si costruiscono i filtri attivi
280 pag. **L. 17.000**
Cod. 603B

GUIDA AI CMOS
22 utili esperimenti per passare dalla logica TTL a quella CMOS
220 pag. **L. 17.000**
Cod. 605B

GLI AMPLIFICATORI DI NORTON QUADRUPLI LM 3900 E LM 359
Teoria, sperimentazione e... pratica attraverso 22 esperimenti realizzati passo passo
480 pag. **L. 24.000**
Cod. 610B

IL TIMER 555
Cos'è e come si utilizza questo onnipresente temporizzatore integrato
172 pag. **L. 10.000**
Cod. 601B

LA PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI OP-AMP
Gli schemi di circuiti fondamentali che costituiscono le unità di base dei sistemi più sofisticati
276 pag. **L. 17.000**
Cod. 602B

GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI
286 pag. **L. 23.000**
Cod. 607H

GUIDA MONDIALE DEGLI AMPLIFICATORI OPERAZIONALI
196 pag. **L. 17.000**
Cod. 608H

GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI AD EFFETTO DI CAMPO JFET E MOS
80 pag. **L. 11.500**
Cod. 609H

LA SOPPRESSIONE DEI TRANSITORI DI TENSIONE
Cause, effetti, rimedi ai danneggiamenti, dei transitori d'alta tensione
224 pag. **L. 12.000**
Cod. 611H

Varie

LE COMUNICAZIONI RADIO IN MARE
Come orientarsi grazie alla moderna strumentazione e ai suoi codici
200 pag. **L. 15.000**
Cod. 706A

MANUALE PRATICO DEL RIPARATORE RADIO TV
I segreti di un'esperienza ventennale messi al servizio di tutti
352 pag. **L. 23.000**
Cod. 701P

IMPIEGO PRATICO DELL'OSCILLOSCOPIO
Come funziona e come usare —con facilità e precisione— questo indispensabile strumento
112 pag. **L. 16.000**
Cod. 705P

AUDIO & HI-FI
Una guida preziosa per conoscere l'HI-FI
128 pag. **L. 7.000**
Cod. 703D

MANUALE PRATICO DI REGISTRAZIONE MULTIPISTA
Regole generali, problemi, soluzioni e termini gergali
164 pag. **L. 10.000**
Cod. 704D

ATTENZIONE!

Per ordinare i libri presentati in queste pagine servirsi di questa Cedola di Commissione Libraria. Fino al 28/2/'84 a tutti gli Abbonati JACKSON viene riconosciuto uno sconto del 20% sui prezzi di copertina indicati. Dopo tale data gli Abbonati avranno sempre comunque diritto a uno sconto del 10% sulla Biblioteca JACKSON, novità comprese. I libri presentati possono essere ordinati a prezzo pieno con questa Cedola, anche dai non abbonati.

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Spett. Gruppo Editoriale Jackson Divisione Libri
Sono interessato a ricevere i volumi sotto elencati alle condizioni di pagamento indicate.

Ritagliare e spedire in busta chiusa a: Gruppo Editoriale Jackson - via Rosellini 12 - 20124 Milano

Spazio riservato alle Aziende
☐ Si richiede l'emissione della fattura
Partita I.V.A. ____________

Cognome ____________ Nome ____________
Città ____________ Prov. ____ C.A.P. ____
Via, ecc. ____ Nome della via, ecc, ____________ Numero ____
Data di nascita ____________ Telefono ____________

NELLA COMPILAZIONE DELL'ORDINE INDICARE ESATTAMENTE CODICE E QUANTITÀ DEI VOLUMI

Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.

Contributo spese di spedizione L. 2000

☐ **Sono un vostro abbonato a**: ☐ l'Elettronica ☐ Elettronica Oggi ☐ Automazione/Oggi
☐ Elektor ☐ Informatica Oggi ☐ Video Giochi ☐ Personal Software ☐ Bit ☐ Telecomunicazioni/Oggi
☐ Strumenti Musicali E ho quindi diritto al 20% di sconto ☐ **Non sono abbonato**

☐ **DESIDERO PRENOTARE AL PREZZO SPECIALE DI SOTTOSCRIZIONE DI L. 200.000 *(COMPRESE SPESE DI SPEDIZIONE)* E.I. ENCICLOPEDIA DI ELETTRONICA E INFORMATICA.**

Modalità di pagamento:

☐ Allego assegno n° ____ Banca ____ Importo ____ Data __/__/__ Firma ____

☐ Ho già provveduto al pagamento con versamento su c/c n. 11666203 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson *(allego fotocopia)*

☐ Ho già provveduto al pagamento con vaglia postale intestato a: Gruppo Editoriale Jackson *(allego fotocopia)*

☐ Pagherò al postino al ricevimento dei volumi (modalità non valida per l'enciclopedia)

in edicola

• Prezzi
• Caratteristiche
• Descrizioni
• Prove
ANNUARIO 84 DI VIDEO GIOCHI
L. 5.000
TUTTI I GIOCHI PER COMPUTER TUTTI I VIDEOGAMES
Descrizioni, caratteristiche, illustrazioni a colori e prezzi di oltre 500 giochi, accessori, computer.
• Tutti i videogames
• Tutte le consolle
• Tutti i giochini tascabili
• Tutti gli accessori
• Tutti i giocomputer
• Tutti a colori
Tutto... tutto... ma proprio tutto.

TechnoClub

Dal 1° Gennaio TechnoClub Review è anche in edicola a L. 8.000

Gli Autori e gli Editori tra i più qualificati nel settore dell'elettronica e dell'informatica ti invitano a scoprire tutti i vantaggi della formula **TechnoClub.**

TechnoClub è l'organizzazione di vendita per corrispondenza del libro tecnico (principalmente di elettronica ed informatica) nonchè del software applicativo.

TechnoClub è il tuo consulente, la guida sicura per orientarsi nel labirinto dell'editoria tecnica, lo strumento ed il servizio essenziale per chi ha compreso l'importanza della tecnologia nel mondo odierno.

Libri di base e didattici per imparare e capire; applicativi per realizzare e coltivare il proprio hobby; pratici per risolvere i problemi dell'attività quotidiana; di elevata specializzazione per migliorare il proprio background professionale o culturale.

Software per Apple (oltre 500 package) e per altri computer (IBM, Texas, Sinclair, TRS, VIC) per risolvere i problemi più complessi o, semplicemente, per giocare.

Un'ampia gamma di "applicativi" che comprende tra gli altri i più efficienti Data Base, i più completi programmi per l'elaborazione dei testi, i più sofisticati package grafici oltre, naturalmente, ai più divertenti programmi ricreativi.

Ed inoltre la nuova linea **Software TechnoClub**, con programmi estremamente curati e selezionati.

Per aderire all'iniziativa e diventare automaticamente Socio del **TechnoClub** basta scegliere tra queste due semplici possibilità.

- Versare l'importo di L. 10.000 (L. 15.000 per l'estero), quale quota di adesione oppure
- Effettuare un primo acquisto di almeno L. 40.000 (se l'acquisto è inferiore a L. 40.000 va aggiunta la quota di adesione).

Il Socio ha diritto a ricevere ogni tre mesi e gratuitamente, per ben due anni, la rivista **"TechnoClub Review"** che presenta l'assortimento, suddiviso per argomento e settore specifico di interesse, dei libri italiani ed esteri e del software offerti.

Il Socio riceve inoltre la tessera TechnoClub, un documento personale che dà diritto a sconti speciali sugli acquisti di diversi articoli effettuati presso negozi convenzionati.

Nessun impegno di acquisto durante il periodo di adesione! Scelta libera e senza imposizioni, potendo così acquistare ciò che si vuole, quando si vuole.

Convenienza certa. I testi italiani sono scontati del 10% circa rispetto al prezzo di copertina. Particolarmente vantaggiosi risultano i prezzi dei libri esteri e del software.

Oltre 300 testi italiani, 1000 stranieri in lingua originale e 900 package applicativi.

Puoi già effettuare la tua prima scelta tra i libri e il software elencati in queste pagine.

Benve

Libri Esteri (in lingua inglese)

Sono riportati: titolo - autore - livello leggibilità - editore - codice - prezzo. Il livello di leggibilità è stato determinato come segue:

1. **Semplice grado di difficoltà (per i principianti)**
2. **Medio grado di difficoltà**
3. **Livello avanzato.**

COMPUTER LOGIC DESIGN
Mano
liv. 2 - Prentice Hall
Cod. BPHA002 L. 60000

DIGITAL TROUBLESHOOTING
Gasperini
liv. 2 - Hayden Book Company
Cod. BHAA007 L. 27000

HANDBOOK OF MICROPROCESSOR APPLICATIONS
Kuechen
liv. 2 - Tab Books
Cod. BTAA009 L. 19000

MINICOMPUTER SYSTEMS: ORGANIZATION, PROGRAMMING AND APPLICATION
Eckhouse/Morris
liv. 2 - Prentice Hall
Cod. BPHC001 L. 58000

IBM'S PERSONAL COMPUTER
Devoney/Summe
liv. 2 - Que Corporation
Cod. BQUD001 L. 31000

PET GRAPHICS
Hampshire
liv. 1 - Hayden Book Company
Cod. BHAD003 L. 35000

COMMODORE 64 USER'S GUIDE
Comm. Business Machines
liv. 1 - Howard W. Sams
Cod. BSAE001 L. 27000

6502 SOFTWARE DESIGN
Scanlon
liv. 2 - Howard W. Sams
Cod. BSAF001 L. 27000

6800 MICROPROCESSOR, THE
Leventhal
liv. 1 - Hayden Book Company
Cod. BHAF001 L. 20000

8085 MICROPROCESSOR FUNDAMENTALS AND APPLICATIONS, THE
Boyet
liv. 1 - MT
Cod. BMTF002 L. 37000

Z-80 USERS MANUAL
Carr
liv. 2 - Reston
Cod. BREF001 L. 33000

68000 MICROPROCESSOR HANDBOOK, THE
Kane
liv. 3 - Osborne/Mc Graw-Hill
Cod. BOMG001 L. 21000

ASSEMBLERS, COMPILERS AND PROGRAM TRANSLATION
Calingaert
liv. 3 - Computer Science Press
Cod. BCPI005 L. 48000

COMPUTER ORGANIZATION: HARDWARE/SOFTWARE
Gorsline
liv. 3 - Prentice hall
Cod. BPHI003 L. 45000

INTERFACING MICROCOMPUTERS TO THE REAL WORLD
Sargent/Shoemaker
liv. 2 - Addison Wesley
Cod. BAWJ001 L. 31000

PET INTERFACING
Downey/Rogers
liv. 2 - Howard W. Sams
Cod. BSAJ004 L. 35000

APPLE II WORD PROCESSING
Poling/Poling
liv. 1 - Que Corporation
Cod. BQUL001 L. 41000

FUNDAMENTALS OF DATA COMMUNICATIONS
Fitzgerald/Eason
liv. 2 - John Wiley and Sons
Cod. BJWK005 L. 52000

57 PRACTICAL PROGRAMS AND GAMES IN BASIC
Tracton
liv. 2 - Tab Books
Cod. BTAN004 L. 16000

A-Z BOOK OF COMPUTER GAMES
Mcintire
liv. 1 - Tab Books
Cod. BTAN005 L. 16000

APPLE PASCAL GAMES
Hergert/Kalash
liv. 2 - SYBEX
Cod. BSYN001 L. 31000

BEAT THE ODDS
Sagan
liv. 1 - Hayden Book Company
Cod. BHAN001 L. 20000

COMPUTER GAMES FOR THE TRS-80
Nahigian/Hodges
liv. 1 - Little Brown
Cod. BBNN002 L. 23000

ELECTRONIC GAMES
Buchsbaum/Mauro
liv. 2 - Mc Graw-Hill Book Company
Cod. BMCN001 L. 56000

MOSTLY BASIC: APPLICATIONS FOR YOUR APPLE II BOOK 2
Berenbon
liv. 1 - Howard W. Sams
Cod. BSAN002 L. 27000

nuto tra noi!

YOUR ATARI COMPUTER
Poole/Mcniff
liv. 1 - Osborne/Mc Graw-Hill
Cod. BOMN001 L. 35000

MOSTLY BASIC: APPLICATIONS FOR YOUR APPLE II, BOOK I
Berenbon
liv. 2 - Howard W. Sams
Cod. BSAO003 L. 27000

PROGRAMS FOR BEGINNERS ON THE TRS-80
Blechman
liv. 1 - Hayden Book Company
Cod. BHAO003 L. 21000

SCIENCE AND ENGINEERING PROGRAMS: APPLE II EDITION
Heilborn
liv. 2 - Osborne/Mc Graw-Hill
Cod. BOMO001 L. 33000

BASIC COMPUTER PROGRAMS IN SCIENCE
Gilder
liv. 1 - Hayden Book Company
Cod. BHAP001 L.25000

INFORMATION SYSTEMS DEVELOPMENT
Lundeberg
liv. 3 - Prentice Hall
Cod. BPHQ011 L. 52000

SOFTWARE DEVELOPMENT: A RIGOROUS APPROACH
Jones
liv. 3 - Prentice Hall
Cod. BPHQ019 L. 60000

SOFTWARE ENGINEERING
Jensen/Tonies
liv. 3 - Prentice Hall
Cod. BPHQ020 L. 68000

HOW TO GET STARTED WITH CP/M
Townsend
liv. 1 - Dilithium Press
Cod. BDPR001 L. 29000

APPLE II ASSEMBLY LANGUAGE
Dejong
liv. 1 - Howard W. Sams
Cod. BSAS001 L. 33000

ADA- A PROGRAMMERS CONVERSION COURSE
Stratford/Colling
liv. 2 - John Wiley and Sons
Cod. BJWT001 L. 101000

ALGORITHMS + DATA STRUCTURES = PROGRAMS
Wirth
liv. 2 - Prentice Hall
Cod. BPHT001 L. 52000

APL IN PRACTICE
Rose/Schick
liv. 2 - John Wiley and Sons
Cod. BJWT004 L. 62000

APL: AN INTRODUCTION
Peelle
liv. 2 - John Wiley and Sons
Cod. BJWT005 L. 26000

APPLE BASIC
Haskell
liv. 2 - Spectrum Books
Cod. BSPT001 L. 27000

APPLE BASIC: DATA FILE PROGRAMMING
Finkel/Brown
liv. 2 - John Wiley and Sons
Cod. BJWT006 L. 27000

APPLESOFT LANGUAGE
Blackwood
liv. 1 - Howard W. Sams
Cod. BSAT001 L. 23000

ART OF COMPUTER PROGRAMMING, THE: FUNDAMENTAL ALGORITHMS
Knuth
liv. 2 - Addison Wesley
Cod. BAWT005 L. 54000

ART OF COMPUTER PROGRAMMING, THE: VOL. II, SEMINUMERICAL ALGORITHMS
Knuth
liv. 2 - Addison Wesley
Cod. BAWT004 L. 54000

ART OF COMPUTER PROGRAMMING, THE: VOL. III, SORTING AND SEARCHING
Knuth
liv. 2 - Addison Wesley
Cod. BAWT003 L. 54000

BASIC PROGRAMMING FOR SCIENTIFICS AND ENGINEERS
Hubin
liv. 2 - Prentice Hall
Cod. BPHT009 L. 29000

COBOL FOR BEGINNERS
Worth
liv. 1 - Prentice Hall
Cod. BPHT012 L. 29000

COBOL PROGRAMMING: A STRUCTURED APPROACH
Nickerson
liv. 2 - Little Brown
Cod. BBNT003 L. 33000

FORTRAN 77
Katzan
liv. 3 - Van Nostrand Reinhold
Cod. BVNT002 L. 38000

FORTRAN COLORING BOOK, A
Kaufman
liv. 1 - MIT Press
Cod. BMIT001 L. 14000

FORTRAN PROGRAMMING
Spencer
liv. 1 - Camelot Publishing Company
Cod. BCAT002 L. 19000

FUNDAMENTALS OF INTERACTIVE COMPUTER GRAPHICS
Foley/Van Dam
liv. 2 - Addison Wesley
Cod. BAWT016 L. 70000

IBM PERSONAL COMPUTER: AN INTRODUCTION TO PROGRAMMING AND APPLICATION
Goldstein
liv. 1 - Brady Co.
Cod. BBRT001 L. 31000

INTIMATE INSTRUCTIONS INTEGER BASIC
Blackwood
liv. 1 - Howard W. Sams
Cod. BSAT004 L. 16000

INVITATION TO FORTH
Katzan
liv. 2 - Petrocelli
Cod. BPET001 L. 36000

LET'S TALK LISP
Siklossy
liv. 2 - Prentice hall
Cod. BPHT024 L. 37000

MICROSOFT BASIC DECODED AND OTHER MYSTERIES
Farvour
liv. 1 - IJG Computer Service
Cod. BIJT002 L. 62000

PASCAL PROGRAMMING STRUCTURES
Cherry
liv. 2 - Reston
Cod. BRET012 L. 33000

PASCAL: AN INTRODUCTION TO METHODICAL PROGRAMMING
Findlay/Watt
liv. 1 - Computer Science press
Cod. BCPT001 L. 33000

PET-CBM BASIC
Haskell
liv. 2 - Spectrum Books
Cod. BSPT003 L. 27000

PROBLEM SOLVING WITH ADA
Mayoh
liv. 3 - John Wiley and Sons
Cod. BJWT015 L. 50000

SOME COMMON BASIC PROGRAMS
Poole/Borchers
liv. 1 - Osborne/McGraw-Hill
Cod. BOMT003 L. 31000

START WITH BASIC ON THE COMMODORE VIC 20
Monro
liv. 1 - Reston
Cod. BRET015 L. 21000

STRUCTURED BASIC AND BEYOND
Amsbury
liv. 2 - Computer Science Press
Cod. BCPT002 L. 27000

TRS-80 COLOR COMPUTER GRAPHICS
Inman/Dymax
liv. 1 - Reston
Cod. BRET018 L. 31000

MODERN DATA PROCESSING
Arnold
liv. 2 - John Wiley and Sons
Cod. BJWU009 L. 54000

COMPUTER GRAPHICS PRIMER
Waite
liv. 1 - Howard W. Sams
Cod. BSAW002 L. 31000

EXPERIMENTS IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE
Krutch
liv. 3 - Howard W. Sams
Cod. BSAW005 L. 19000

GRAPHICS COOKBOOK FOR THE APPLE COMPUTER
Wadsworth
liv. 2 - Hayden Book Company
Cod. BHAW017 L. 21000

HOW TO DE-BUG YOUR PERSONAL COMPUTER
Bruce/Huffman
liv. 2 - Reston
Cod. BREW004 L. 21000

MUSICAL APPLICATIONS OF MICROPROCESSORS
Chamberlain
liv. 2 - Hayden Book Company
Cod. BHAW011 L. 56000

PROGRAMMING PROGRAMMABLE CALCULATORS
Engelsohn
liv. 2 - Hayden Book Company
Cod. BHAW014 L. 27000

TechnoClub Software

La quarta lettera del codice identifica il settore di impiego come segue:

- A = ASSEMBLER
- B = CALCOLO SCIENTIFICO
- C = CALCOLO STATISTICO
- D = COMPILATORI
- E = COMUNICAZIONI
- F = CONTABILITA'
- G = DATA BASE
- H = DATA ENTRY
- I = DIDATTICA
- J = GESTIONE APPUNTAMENTI
- K = GESTIONE INDIRIZZI
- L = GESTIONE TESTI
- M = GIOCHI
- N = INTERPRETI
- O = PACKAGE GRAFICI
- P = PIANIFICAZIONE FINANZIARIA
- Q = SIÑTESI VOCALE E MUSICALE
- R = SISTEMI DI SVILUPPO PER DATA BASE
- S = UTILITY
- T = UTILITY PER DATA BASE

Ogni programma è contraddistinto dalle seguenti indicazioni:

denominazione - casa produttrice - codice - supporto - prezzo.

L'indicazione del supporto è stata sostituita dai seguenti simboli.

○ dischetto **□ cassetta** **Δ cartuccia**

apple®

A.L.D.S. (RICHIEDE Z80)
MICROSOFT
Cod. DMOAA01 ○ **L. 250000**

MATHEMAGIC
ISM
Cod. DIMBA01 ○ **L. 179900**

BASIC COMPILER(RIC. Z80)
MICROSOFT
Cod. DMODA03 ○ **L. 790000**

BASIC COMPILER&RUNTIME PKG
SOFTECH MICROSYSTEMS
Cod. DSMDA02 ○ **L. 450000**

FORTRAN-80 (RICHIEDE Z80)
MICROSOFT
Cod. DMODA02 ○ **L. 390000**

UCSD P-SYSTEM SOFTWARE SET
SOFTECH MICROSYSTEMS
Cod. DSMDA01 ○ **L. 1250000**

PFS: GRAPH
SOFTWARE PUBLISHING CORP.
Cod. DSCGA02 ○ **L. 250000**

DATASTAR (RICHIEDE Z80)
MICROPRO INTERNATIONAL
Cod. DMCHA01 ○ **L. 590000**

FACE MAKER
SPINNAKER SOFTWARE
Cod. DSKIA02 ○ **L. 69900**

SOFTEACH
SOFTECH MICROSYSTEMS
Cod. DSMIA01 ○ **L. 250000**

STORY MACHINE
SPINNAKER
Cod. DSKIA01 ○ **L. 69900**

TYPING TUTOR II
MICROSOFT
Cod. DMOIA01 ○ **L. 49900**

MAILING LIST DATABASE
SYNERGISTIC SOFTWARE
Cod. DSLKA01 ○ **L. 100000**

MAILMERGE (RICHIEDE Z80)
MICROPRO INTERNATIONAL
Cod. DMCLA02 ○ **L. 500000**

APPLE PANIC
BRODERBUND SOFTWARE
Cod. DBSMA08 ○ **L. 59900**

CASTLE WOLFENSTEIN
MUSE
Cod. DMUMA05 ○ **L. 59900**

CHOPLIFTER
BRODERBUND SOFTWARE
Cod. DBSMA17 ○ **L. 69900**

CRUSH, CRUMBLE & CHOMP
AUTOMATED SIMULATIONS
Cod. DAUMA11 ○ **L. 59900**

DEADLINE
INFOCOM
Cod. DINMA03 ○ **L. 99900**

FLIGHT SIMULATOR(A2-FS1)
SUBLOGIC
Cod. DSZMA01 ○ **L. 67000**

FROGGER
SIERRA ON-LINE
Cod. DSOMA16 ○ **L. 69900**

PINBALL (A2-PB1)
SUBLOGIC
Cod. DSZMA03 ○ **L. 59900**

SARGON II
HAYDEN SOFTWARE
Cod. DHSMA01 ○ **L. 69900**

SEA FOX
BRODERBUND SOFTWARE
Cod. DBSMA20 ○ **L. 59900**

SNOOPER TROOPS 1
SPINNAKER
Cod. DSKMA01 ○ **L. 89900**

TEMPLE OF APSHAI
AUTOMATED SIMULATIONS
Cod. DAUMA05 ○ **L. 79900**

ULTIMA II
SIERRA ON-LINE
Cod. DSOMA09 ○ **L. 119900**

WIZARDRY
SIR-TECH SOFTWARE
Cod. DSTMA02 ○ **L. 99900**

ZAXXON
DATASOFT
Cod. DDSMA04 ○ **L. 79900**

3-D SUPERGRAPHICS
UNITED SOFTWARE OF AMERICA
Cod. DUSOA02 ○ **L. 79900**

VISICALC 80 COL. PREBOOT
VIDEX
Cod. DVISA02 ○ **L. 98000**

IBM

FACE MAKER
SPINNAKER SOFTWARE
Cod. DSKII02 ○ **L. 69900**

2 PAK WORD/MAIL
MICROPRO INTERNATIONAL
Cod. DMCLI05 ○ **L. 1290000**

2 PAK WORD/SPELL
MICROPRO INTERNATIONAL
Cod. DMCLI06 ○ **L. 1290000**

EASY WRITER II
IUS
Cod. DIULI02 ○ **L. 700000**

SPELLSTAR
MICROPRO INTERNATIONAL
Cod. DMCLI03 ○ **L. 500000**

B-1 NUCLEAR BOMBER
AVALON HILL
Cod. DAVMI02 ○ **L. 42000**

COMPUTER FOOTBALL
AVALON HILL
Cod. DAVMI07 ○ **L. 42000**

VISISCHEDULE
VISICORP
Cod. DVSQI01 ○ **L. 600000**

THE PROGRAMMER
ADVANCED OPERATING SYSTEMS
Cod. DAOSI01 ○ **L. 399900**

Tandy

ANDROMEDA CONQUEST
AVALON HILL
Cod. DAVMT20 □ **L. 36000**

ATTACK FORCE
BIG FIVE SOFTWARE
Cod. DBFMT11 □ **L. 31900**

BATTLE TREK
VOYAGER SOFTWARE
Cod. DVOMT01 □ **L. 39900**

BOUNCEOIDS
THE CORNSOFT GROUP
Cod. DTCMT06 □ **L. 31900**

DEFENSE COMMAND
BIG FIVE SOFTWARE
Cod. DBFMT07 □ **L. 39900**

FROGGER
THE CORNSOFT GROUP
Cod. DTCMT03 □ **L. 39900**

GALAXY INVASION
BIG FIVE SOFTWARE
Cod. DBFMT10 □ **L. 31900**

ODIN (32K)
ODESTA CORPORATION
Cod. DODMT01 □ **L. 99900**

MICROCORD
THE CORNSOFT GROUP
Cod. DTCQT01 ○ **L. 49900**

VIC-20

VICAT (3K)
AUDIOGENIC
Cod. DREEV02 □ **L. 30000**

GALACTIC BLITZ
TRONIX PUBLISHING
Cod. DTPMV01 □ **L. 49900**

KOSMIC KAMIKAZE (3K O 8K)
AUDIOGENIC
Cod. DREMV10 □ **L. 26000**

OUTWORLD (5K)
AUDIOGENIC
Cod. DREMV17 △ **L. 71000**

RENAISSANCE (5K)
AUDIOGENIC
Cod. DREMV14 △ **L. 71000**

SATELLITES & METEORITES(5K)
AUDIOGENIC
Cod. DREMV16 △ **L. 71000**

SIDEWINDER (8K)
TRONIX PUBLISHING
Cod. DTPMV03 □ **L. 59900**

SPACE DIVISION (3K)
AUDIOGENIC
Cod. DREMV06 □ **L. 26000**

THE ALIEN (3K)
AUDIOGENIC
Cod. DREMV08 □ **L. 26000**

VIC MUSIC COMPOSER
THORN EMI
Cod. DTEQV01 △ **L. 79900**

TEXAS INSTRUMENTS

UCSD PASCAL: ASSEMBLER/LINKER
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXAX02 ○ **L. 159000**

UCSD PASCAL: COMPILER
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXDX01 ○ **L. 159000**

INVOICING
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXFX01 ○ **L. 52000**

PERSONAL RECORD KEEPING
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTIGX01 △ **L. 99900**

MAILING LIST
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXKX01 ○ **L. 52000**

TI WRITER
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXLX01 □ **L. 228000**

A-MAZE-ING
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXMX03 △ **L. 41000**

GHOST TOWN
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXMX09 □ **L. 27000**

HUNT THE WUMPUS
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXMX12 △ **L. 41000**

MISSION IMPOSSIBLE
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXMX15 □ **L. 27000**

SOCCER
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXMX23 △ **L. 41000**

VOODOO CASTLE
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXMX32 □ **L. 27000**

INVENTORY
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXPX01 ○ **L. 52000**

MUSIC MAKER
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXQX01 △ **L. 73000**

PERSONAL RECORDING GENERATOR
TEXAS INSTRUMENTS
Cod. DTXTX01 △ **L. 127000**

sinclair ZX Spectrum

EDITOR/ASSEMBLER - 16K
PICTURESQUE
Cod. DREAS02 □ **L. 28000**

COLLECTOR'S PACK - 48K
SINCLAIR
Cod. DREGS01 □ **L. 28000**

VU FILE - 16K (IN ITALIANO)
PSION
Cod. DREGS03 □ **L. 30000**

CLUB RECORD CONTROLLER 48K
SINCLAIR
Cod. DREKS02 □ **L. 28000**

BACKGAMMON - 16K
SINCLAIR
Cod. DREMS13 □ **L. 24000**

DEFENDER - 16K
REBIT
Cod. DREMS19 □ **L. 20000**

FLIGHT SIMULATION - 16K
SINCLAIR
Cod. DREMS23 □ **L. 30000**

FROGGER - 16K
RABBIT
Cod. DREMS25 □ **L. 15000**

HORACE AND THE SPIDERS - 16K
SINCLAIR
Cod. DREMS27 □ **L. 24000**

HORACE GOES SKIING - 16K
SINCLAIR
Cod. DREMS28 □ **L. 24000**

SCACCHI - 48K (IN ITALIANO)
PSION
Cod. DREMS48 □ **L. 30000**

ZX DRAUGHTS-DAMA - 48K
CP SOFTWARE
Cod. DREMS65 □ **L. 17000**

VU 3 DIMENSIONI - 48K (IN ITALIANO)
PSION
Cod. DREOS03 □ **L. 36000**

VU CALC - 16K (IN ITALIANO)
PSION
Cod. DREPS01 □ **L. 30000**

sinclair ZX81

THE COLLECTOR'S RECORDING SYSTEM - 16K
SINCLAIR
Cod. DREGZO2 □ **L. 40000**

CLUB-RECORDS - 16K
SINCLAIR
Cod. DREKZ01 □ **L. 40000**

CACCIA AL TREDICI - 16K
REBIT
Cod. DREMZ06 □ **L. 20000**

DICTATOR - 16K
BUG-BYTE
Cod. DREMZ12 □ **L. 24000**

REVERSI - 16K
SINCLAIR
Cod. DREMZ18 □ **L. 24000**

SUPER GLOPPER + FROGS - 16K
SINCLAIR
Cod. DREMZ25 □ **L. 20000**

VISIZXCALC - 16K
REBIT
Cod. DREPZ02 □ **L. 20000**

CEDOLA DI ADESIONE da compilare e spedire in busta chiusa a
TechnoClub - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Tel. 6888228-683797

Si, aderisco al **TechnoClub** scegliendo la seguente formula:

□ A) Sola adesione con versamento di L. 10.000
□ B) Adesione con acquisto di quanto segue + L. 2.000 per contributo fisso per spese di spedizione (+ L. 10.000 per i non soci, se l'ordine è inferiore a L. 40.000).

□ **Libri esteri** per L. ....

Cod. .... Cod. .... Cod. ....

□ **Software** per L. ....

Cod. .... Cod. .... Cod. ....

□ **Software originale TechnoClub** per L. ....

Cod. .... Cod. .... Cod. ....

□ Contanti allegati □ Assegno allegato n° ....

....

□ Ho spedito l'importo a mezzo vaglia postale

□ Ho versato l'importo sul ccp n° 19445204 intestato a **TechnoClub** - Milano

□ Pagherò in contrassegno al postino al ricevimento dei volumi (valido solo per la formula B)

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Città .... C.A.P. .... Prov. ....

Se richiesta fattura:
Cod. F. e P. Iva ....

Data ....

Firma .... □ già Socio ....

□ nuovo Socio ....

Se l'importo totale dell'ordine supera L. 200.000 è richiesto il pagamento anticipato del 50%.

Per i soci residenti all'estero: pagamento anticipato (contanti o vaglia o versamento su ns. ccp) - quota adesione L. 15.000 - spese di spedizione L. 3.000

Software TechnoClub

Avventura nel castello

Dinosoft

Dischetto - richiede Apple II e disk-drive
Cod. CDIMA01 - Lire 42.000 I.V.A. inclusa

1° classificato al

A.I.C.A. computer play® 83

Il primo programma di avventura di concezione originale italiana.
AVVENTURA NEL CASTELLO è un gioco affascinante che assicura molte ore di divertimento stimolando la fantasia e mette alla prova la vostra capacità di intuizione.
Lo scopo del gioco consiste nell'esplorare un vecchio castello che riserva ai giocatori innumerevoli sorprese e imprevisti.
Impegno. astuzia e immaginazione sono le doti necessarie per guadagnare i 1000 punti disponibili, diventando così ... (a voi il gusto di scoprirlo).

Il software offerto è stato sviluppato da programmatori professionisti e da noi selezionato per garantire ai Soci la migliore qualità del prodotto a prezzi particolarmente vantaggiosi.
I programmi presentati sono commercializzati esclusivamente da TechnoClub, sia direttamente sia attraverso rivenditori dei relativi computer e vengono forniti in confezione esclusiva rigida, che permette l'archiviazione a mo' di libro.

I PREZZI INDICATI SONO COMPRESI DI I.V.A.

ŠIRPENT

Giandomenico Di Bella

Cassetta - richiede VIC 20 (nella configurazione base)
Cod. CDBMV01 - Lire 30.000 I.V.A. inclusa

Un vorace serpente si aggira affamato per i corridoi del labirinto, in cerca di cibo. Anticipando ad ogni bivio i suoi movimenti, senza invertire mai la sua direzione di marcia, forzatelo a raggiungere tutte le prede disseminate sul percorso, che all'inizio sono 7. Esaurito il primo schermo, ne verranno generate 8, sempre in posizione casuale, poi 9 e così via.
Attenzione però, perchè dopo ogni boccone il corpo del serpente si allunga di due caselle, creando evidenti problemi di viabilità. Sarà allora necessaria una rapida capacità di strategia per evitare che il serpente si autodivori.
Il gioco è composto di due programmi: il primo contiene la presentazione con le istruzioni di gioco; il secondo, invece, il gioco vero e proprio. I due programmi sono comunque indipendenti tra loro: questo fa sì che, una volta note le regole del gioco, sia possibile caricare direttamente il secondo.
La possibilità di usare indifferentemente il joystick o la tastiera, l'alta velocità dovuta al linguaggio macchina unita ad una grafica chiara e sofisticata fanno di questo appassionante gioco per il VIC una delle più riuscite trasposizioni dei video-giochi da bar.

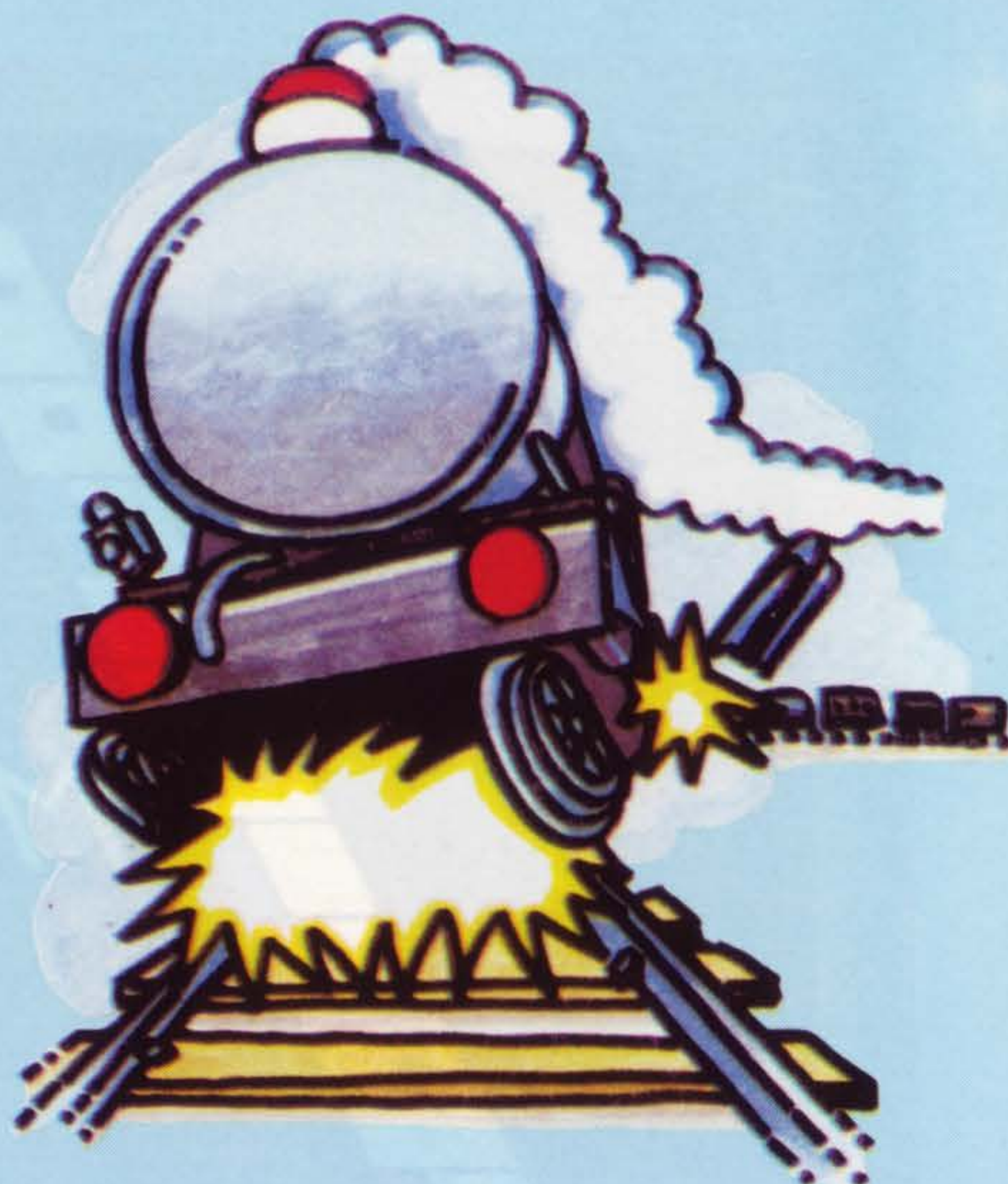
Condizioni particolari per il Software TechnoClub ai Sigg. Rivenditori che ne faranno richiesta.

Software TechnoClub

Trenino

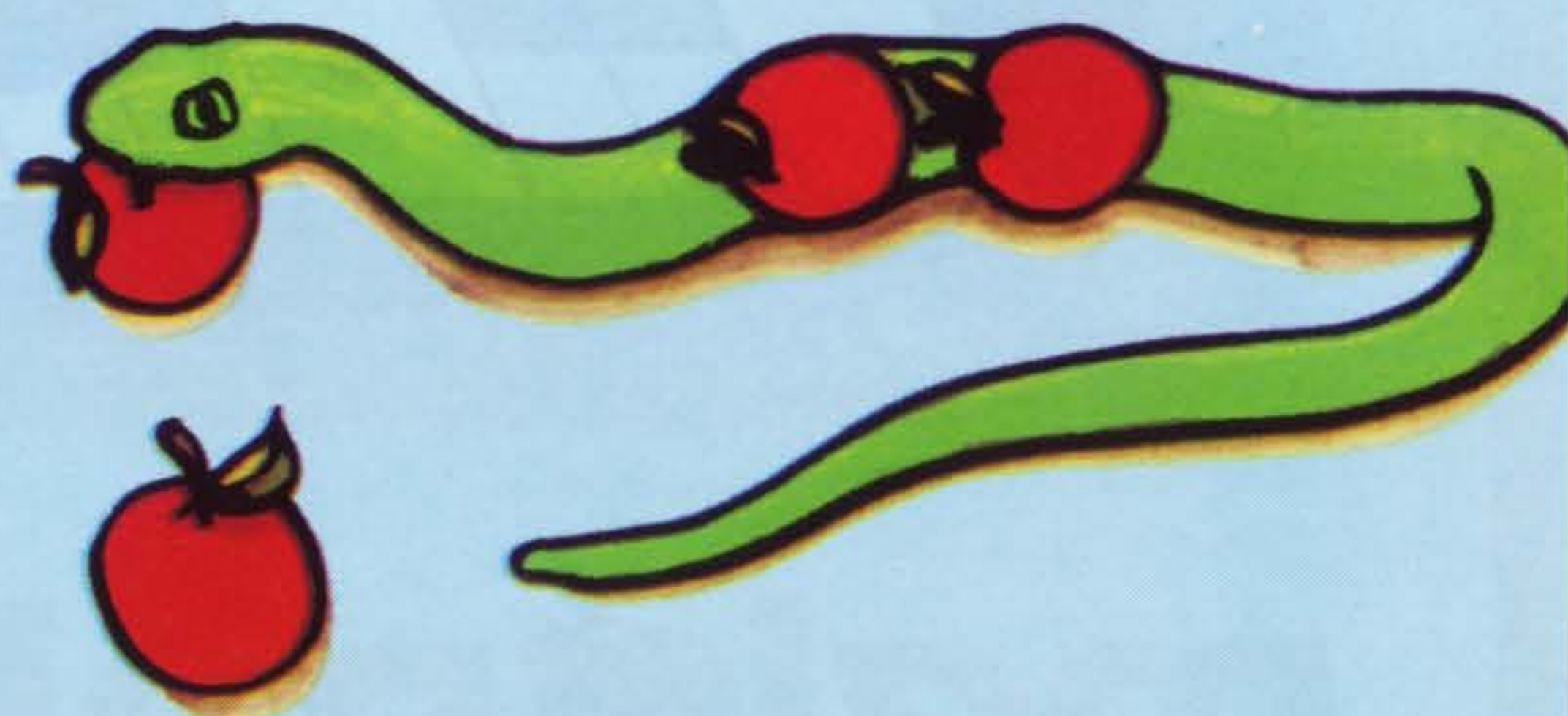
Renato Comini/Giandomenico Di Bella

Cassetta - richiede VIC 20 (nella configurazione base)
Cod. CCDMV01 - Lire 30.000 I.V.A. inclusa

Un gioco di abilità che richiede prontezza di riflessi unita a doti strategiche.
Come nel "gioco del 15", bisogna ordinare le tesserine numerate con spostamento esclusivamente verticale ed orizzontali.
Immaginate di far corrispondere ad ogni tesserina (attraverso una generazione casuale) una particolare configurazione di binari. Scopo del gioco sarà quello di "costruire" tratti corretti di binari per il "trenino" che, inesorabilmente, avanza sul percorso.
L'alta velocità del linguaggio macchina, unita ai tre livelli di difficoltà, pongono questo programma al livello dei più dinamici "video games".

Crazy Worm

Enrico Comini

Cassetta - richiede VIC 20 (nella configurazione base)
Cod. CECMV01 - Lire 30.000 I.V.A. inclusa

Gioco caratterizzato da una velocità incredibile (ben 16 livelli), che mette a dura prova i riflessi anche del più smaliziato utilizzatore di videogames.
Un serpentello si aggira affamato in una gabbia. Aiutatelo a mangiare le mele e si allungherà sempre di più. Il cibo è finito? Nessun problema, si ricomincia. Ma attenzione, la velocità è raddoppiata!
Mangiando la propria coda o la gabbia, il serpentello muore e ... occhio! perchè ce ne sono solo tre.

U.F.O.

Enrico Comini

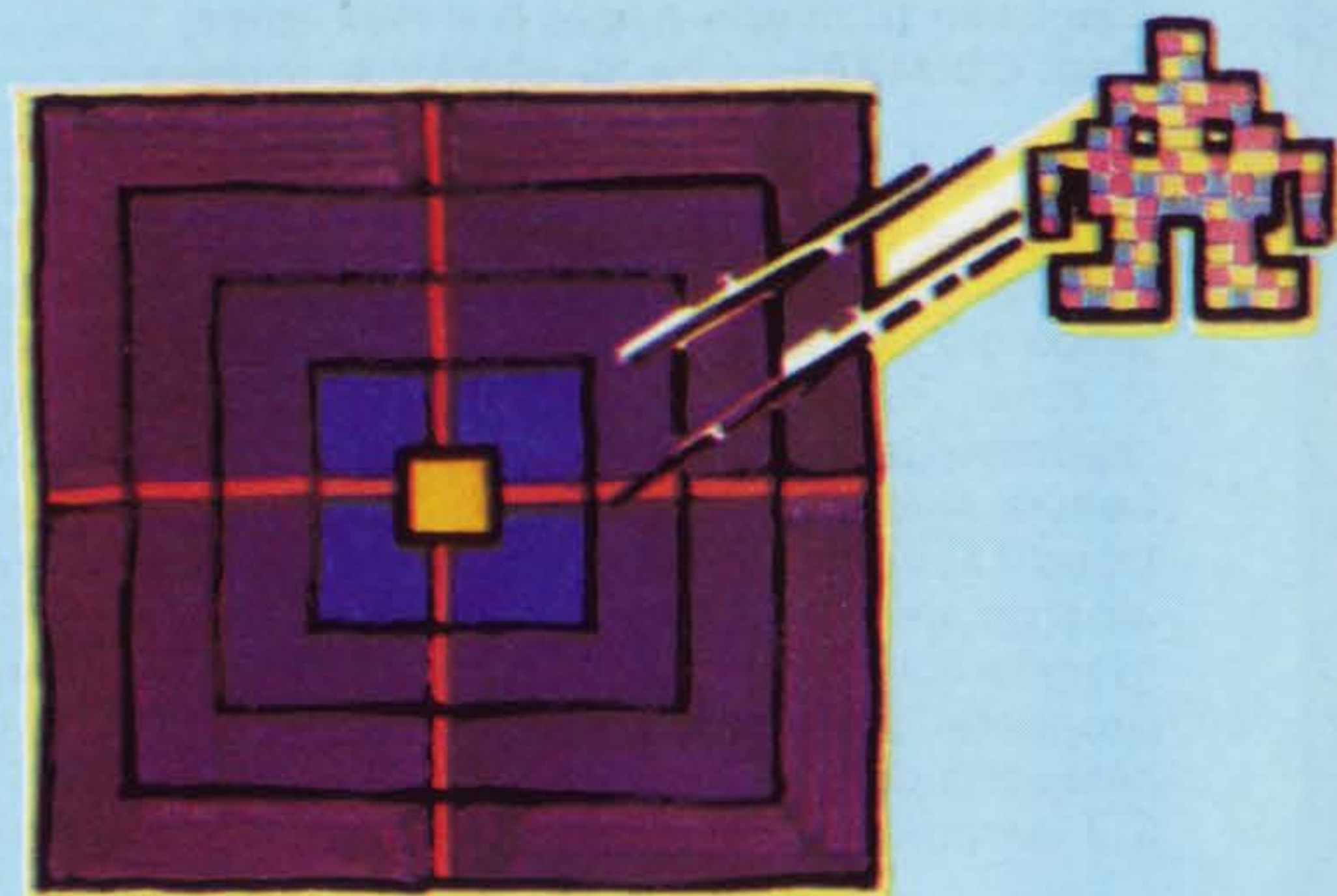
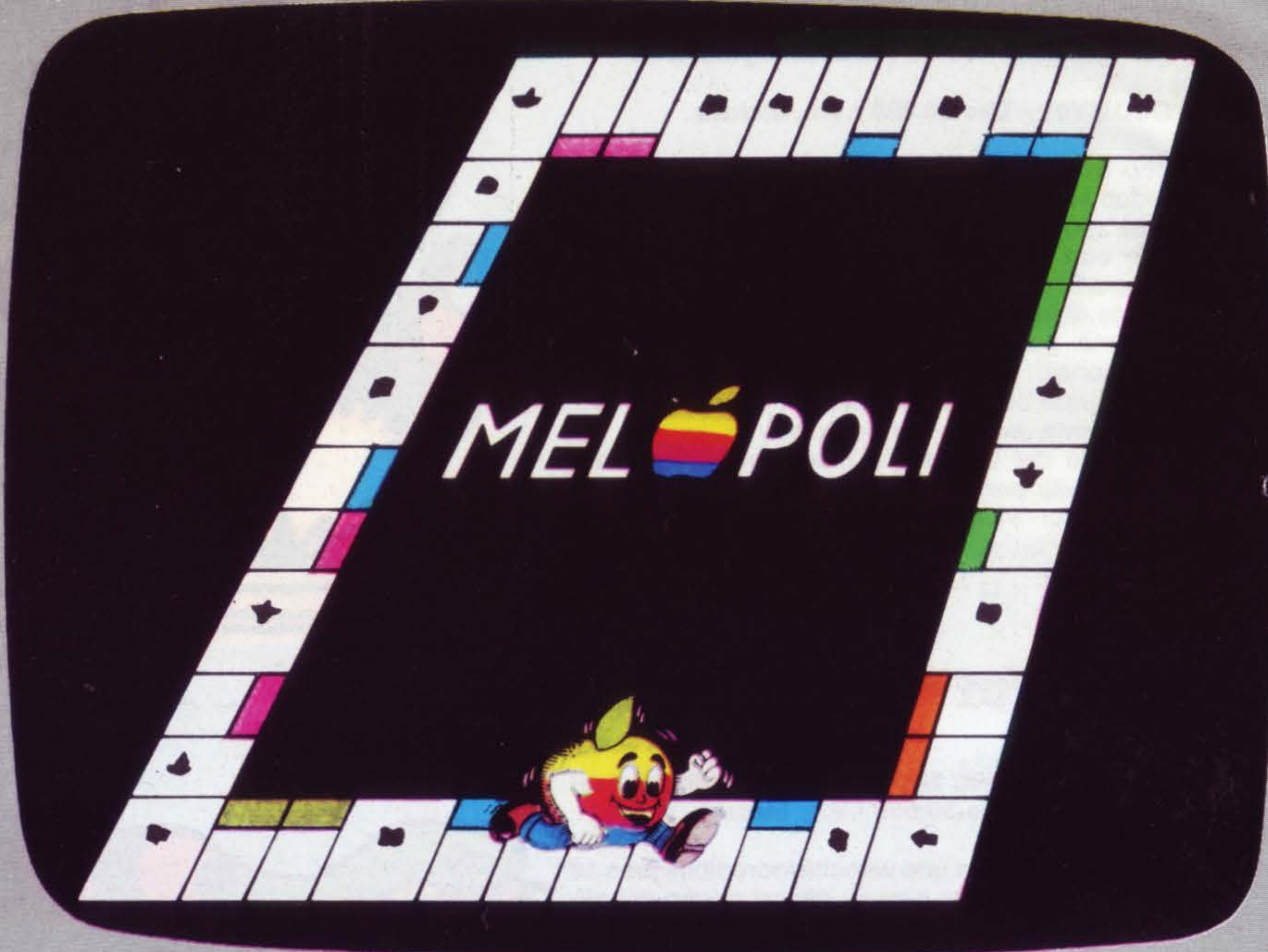
Cassetta - richiede CBM
Cod. CECMC01 - Lire 40.000 I.V.A. inclusa

Un gioco di spettacolari effetti grafici (3D) e sonori. Una corsa attraverso un tunnel dal quale giungono le astronavi aliene. Distruggendo le astronavi nemiche ci si aggiudica un punteggio che varia a seconda della distanza alla quale sono state colpite.
Battendo sul tempo i nemici si ha la possibilità di continuare il combattimento, ma sarà sempre più difficile aggiudicarsi un'altra vittoria.
Il gioco è predisposto per il collegamento del joystick.

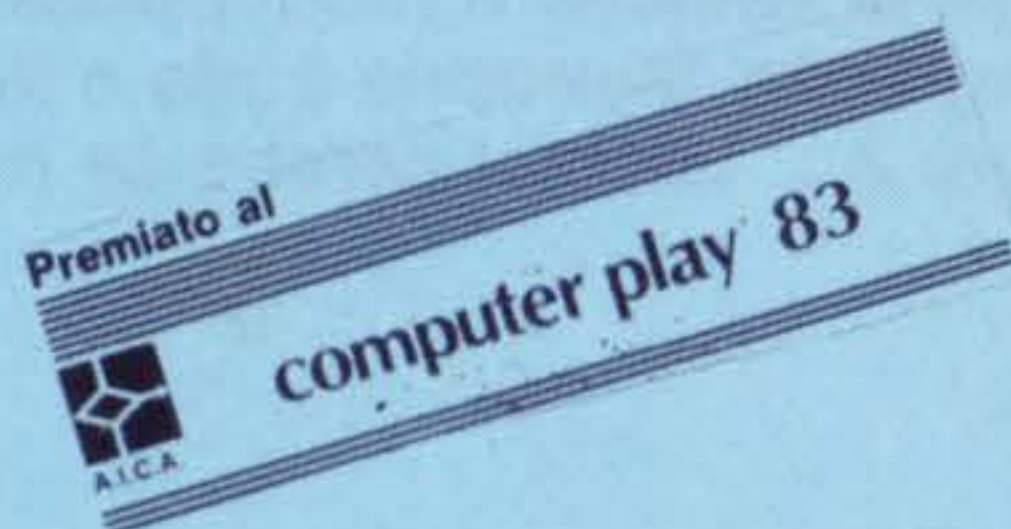
Condizioni particolari per il Software TechnoClub ai Sigg. Rivenditori che ne faranno richiesta.

Software TechnoClub

TechnoClub

MEL POLI

melopoli

Dinosoft
Dischetto (richiede Apple II e disk-drive)
Cod. CDIMA03 - Lire 58.000 I.V.A. inclusa

Guardando l'illustrazione del gioco avrete senz'altro pensato al più celebre esemplare dei giochi di compravendita. Non lasciatevi ingannare in quanto strategie di gioco già collaudate non funzionano con MELOPOLI.
Il tema di MELOPOLI è turistico: ogni casella rappresenta un albergo di diversa categoria, dalla bettola al Grand Hotel.
Dopo l'acquisto il proprietario può abbellire il proprio albergo con l'aggiunta di accessori di vario tipo. I giocatori che capiteranno sulla casella di un albergo di proprietà altrui pagheranno la tariffa secondo la categoria dell'immobile.
Sul percorso sono disseminate caselle speciali che rappresentano imprevisti di vario genere.
La fase delle trattative di acquisto/vendita e di baratto tra i giocatori, delle offerte all'asta e dei rapporti con la banca rendono il gioco estremamente ricco ed animato.
Il calcolo della tariffa da pagare e delle transazioni commerciali è alquanto complesso ma ci pensa il calcolatore a fungere da cassiere e ad aggiornare il capitale a disposizione di ogni giocatore.
MELOPOLI si gioca da un minimo di 2 fino a 6 persone.
La qualità grafica è quanto di meglio ci si possa aspettare e particolare cura è stata dedicata agli effetti sonori.
Fornito di note esplicative e regole di gioco, MELOPOLI vi farà trascorrere piacevoli serate in compagnia degli amici e del vostro Apple.

Condizioni particolari per il Software TechnoClub ai Sigg. Rivenditori che ne faranno richiesta.